NINTENDO 64 • PLAYSTATION • DREAMCAST

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

AGOSTO 2000

Todas las soluciones que nos pedías!

- Wild Arms 2
- Alundra 2
- Legend of the Dragoon
- Dracula Resurrection

MORTAL KOMBAT Special Forces

Anticipando la salida de su segunda parte en inglés, te entregamos la solución completa de:

Parasite Eve

Adventurer's Handbook

Todos los trucos pedidos por los lectores en esta sección imperdible!

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA

$ 2.90



¡Y UN SENSACIONAL POSTER DOBLE DE PARASITE EVE 2!

SHOP SGAM

ESPECIALISTAS

SERVICIO TECNIC

TENEMOS LOS MEJORES





OVNI ROBOT AVION

PARA LOS MAS CHICOS, ¡AMPLIA VARIEDAD DE RELOJES!

GRANDES OFERTAS EN FAMILY!



TECLADO FAMILY GAME CON JOYSTICK, PISTOLA Y 32 EJERCICIOS!

NOTEBOOK FAMILY GAME CON JUEGOS, PISTOLA Y 2 JOYSTICKS ¡OFERTON!

FAMILY GAME CON JUEGOS Y 2 JOYSTICK ¡UN FIERRAZO!

FAMILY GAME TIPO PLAYSTATION ¡LA MASA!

FAMILY GAME CLASICA COMPLETA ¡AHORRATE $$$!

EN LINIERS: AV. RIVADAVIA 11596 (Frente a Estación Liniers)

CAP. FED. - TEL: (011) 4641-1641 ENVIOS AL IN

ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20

PIN ME G®

EN VIDEOJUEGOS

ESPECIALIZADO

PRECIOS DEL MERCADO!!




NINTENDO 64

TODAS LAS NOVEDADES

TENEMOS LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!





NUEVA SEGA GENESIS III

CON 2 JOYSTICKS Y 1 JUEGO!



VOLANTE CON PEDALERA PARA PLAYSTATION



OFERTA!

SEGA GENESIS II

2 JOYSTICKS

MAS UN JUEGO



DREAMCAST

TODOS LOS TITULOS



PLAYSTATION

LOS MEJORES TITULOS



PLAYSTATION 2

TODAS LAS NOVEDADES

EN POMPEYA : AV. SAENZ 935 (A 80 METROS DE LA IGLESIA DE POMPEYA)

RIOR DEL PAIS   CAP. FED. - TEL/FAX: (011) 4919-1989

0 HS. - E-MAIL: shopping_game@ciudad.com.ar

PlayStation
NTSC U/C

Un lugar diferente

WOKY WOKY
VIDEO JUEGOS
ALQUILER Y VENTA

SEGA
GAME BOY COLOR
NINTENDO 64
Dreamcast
PlayStation 2

COMICS
MAGIC

SANTA FE Y PUEYRREDON
Gal.Americana loc.46 Tel:4826-6603

Reparaciones

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
SCUS-94456
94456









Aráoz 815 7° Piso Tel:011-154022541б
Contestador Mensajes tel:011-4899-1779

Index

índice

Soluciones

Editorial

Estamos muy contentos porque no dejan de llagar cartas y e-mails pidiéndonos soluciones y guías para sus juegos favoritos. Next Level Extra se ha convertido en una fuente de recursos única en su género, porque brinda siempre lo que ustedes, nuestros lectores, necesitan para seguir adelante en esas aventuras difíciles o para saltar la barrera del idioma, que a veces impide disfrutar por completo un juego.
Por sus manos ya pasaron buenas cosas como Tomb Raider: The Last Revelation, Gran Turismo 2, Medal of Honor, Syphon Filter 2, Deception III, Galerians, MediEvil II, Pokémon Stadium y the Legend of Mana; y clásicos muy solicitados como Final Fantasy VII y Resident Evil.
¡Ahora les presentamos las continuaciones de Legend of the Dragoon, Wild Arms 2, The Legend of Mana y la conclusión de Alundra 2! Además la solución completa de otro clásico de los clásicos, Parasite Eve, como para que vayan calentando motores para la secuela que ya nomás llega en inglés; y como muchos estuvieron llamando a nuestra redacción preguntando por la solución de Dracula (Rèsurrection), ¡también la agregamos a este número espectacular de NLX! Otro agradecido por su recibimiento es el Dr. Indiana Smith, que recibió muchas consultas para su sección especial, Adventurer´s Handbook, y ya se puso a contestar como loco.
Ah, tenemos algo que contarles que a lo mejor les interese: tenemos un IMPRESIONANTE VIDEO de METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY que, como NL ni NLX tienen CD, hemos puesto en nuestra revista Nuke N° 4. Ese juego va a cambiar todo lo conocido hasta ahora en materia de juegos para la Play2. ¡No se lo pierdan!
Muchas gracias por estar con nosotros, y nos vemos en el siguiente número de Next Level Extra, con más soluciones, guías, trucos y pósters. ¡Chau!

Staff

NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Agosto 2000

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti Martín Varsano
Máximo Frías

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo Laborde Hernán Fernández
Maximiliano Ferzzola

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martin Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla. Editada por Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina
Agosto de 2000

MORTAL KOMBAT
Special Forces

Por Rodolfo A. Laborde

No, no es Lara que decidió pasarse de bando, haciendo fierros y tomando pastillas, aparte del tratamiento para cambiarse el color de la piel. Es Jax, el gigante con brazos de acero, que tiene que hacerse cargo de volver a poner en su lugar al loquito de Kano y sus secuaces, que están más zafados que nunca.

En el comienzo del primer nivel vayan para la derecha -no la de Jax sino la de ustedes- y colocándose del lado más largo del cajón de basura, mantengan apretado el botón X y tiren hacia fuera. Pasen por el pasadizo y, de paso, agarren la extra life. Posiblemente, mientras hacen todo esto, se les venga uno o dos tipos encima. Como en un principio Jax no tiene aún ningún poder grosso ni puede hacer combos, lo mejor es pegar y correr, pegar y correr. Volviendo al tema del pasadizo, van a ver otro depósito de basura que les corta el paso. Empújenlo presionando una vez más el botón X pero tirando para el lado contrario a la primera vez, es decir, hacia afuera. Abran la puerta que tienen frente a ustedes, suban las escaleras, doblen a la derecha y pasen entre los dos acoplados. Súbanse en el de más a la derecha (usando para eso el botón triángulo) y agarren el small medipak. Bájense de ahí y diríjanse todo lo que puedan hacia la derecha por el pasillo. Verán una puerta del lado izquierdo y otra frente a ustedes. En la de la izquierda hay una ametralladora (aunque sin balas) que nos será muy útil a lo largo de todo el juego. Apretando "select" cada vez que escuchen el sonido de un celular, van a ver todas las indicaciones sobre cómo usar todo aquello que vayamos consiguiendo a lo largo de la historia o verán alguna que otra pista para completar el nivel. Salgan al pasillo y vuelvan al hall principal donde estaban los acoplados. Yendo para arriba verán otro pasillo. Métanse por ahí, pasen de largo la primera puerta -que es la entrada a un ascensor que no podemos usar todavía- y sigan hasta la segunda y última puerta del corredor. No se pueden perder. Bajen las escaleras, bájenle también los dientes al siguiente guardia y diríjanse todo lo posible hacia la derecha. Justo enfrente de unos lockers hay un pequeño corredor. Al final del mismo está la llave para el Power Room. Sigan por el pasillo que va para arriba e



ingresen en el único cuarto que hay al final del mismo. En lo que parece ser un baño, hay un cartucho de munición 9mm para nuestra ametralladora ¡Yupii!

Vuelvan luego hasta el lugar donde encontraron la ametralladora pero no se metan en esa habitación. Sigan hasta la puerta de al lado. Bajen la escalera, desháganse de los guardias y abran con la llave que acaban de encontrar la única puerta que hay ahí.

***Nota:** Es bastante útil saber cómo y dónde colocarse cuando somos atacados por más de un integrante de Black Dragon. A veces seremos atacados por dos, tres y hasta cuatro tipos juntos. Pero si nos ponemos de forma tal que unos se molesten a los otros y no permitimos que nos rodeen (poniéndonos de espaldas a una pared, por ejemplo) evitaremos que nos peguen de a muchos a la vez.*

Una vez dentro del Power Room, activen el switch de más a la izquierda. Ahora podrán usar el ascensor y repartir bifes



en cada uno de los pisos. Suban en el ascensor hasta el 2do piso. En cuanto salgan, verán la entrada a una gran habitación con dos guardias. Tírenles con la ametralladora (para ir practicando) o péguenles un poco. Cuando ya estén más tranquilos, busquen un cargador con más balas 9mm. En la oficina que está enfrente del ascensor nos espera un medium medipak. Vayan al 4to piso. Junten el cargador que hay justo a la salida del ascensor. El primer guardia que van a ver también tiene una ametralladora, así que mejor bájenlo rápido y, si pueden, de lejos. Hay un solo camino por donde pueden seguir avanzando. Agarren el large medipak de la habitación con la escalera. En el cuarto que sigue, se les va a ir al humo un mastodonte casi o igual de grande que Jax. Quizás les dificulte un poco las cosas y, por lo tanto, puede que convenga eliminarlo a base de tiros. Poco más adelante van a encontrar 5 detonators. Llegó la hora de buscar rajaduras en las paredes y volarlas con estos simpáticos aparatitos. Hay una rajadura en el 4to piso.

Nota: *Tengan cuidado con los detonators porque tienen pocos segundos para alejarse una vez que hayan colocado el explosivo contra la pared. Si el detonator explota y ustedes están cerca, bueno... ya saben que no les va a hacer nada bien.*



Vuelvan al 3er piso y apenas bajen, a la izquierda, hagan estallar la pared, que también está media rota. Pasen por el hueco, vayan para arriba y a la derecha y tomen la security keycard. En otra pared con las mismas características que la anterior y que está por ahí nomás, hay un large medipak (large-grande, medium-medio, small-chico). Sigan por ese corredor y usen la tarjeta que recién encontraron en la puerta del final. Duerman al par de seguidores de Kano y activen la alarma de incendios que está contra una de las paredes de la habitación. Cuando salgan, es posible que haya dos tipos más esperándolos, aunque eso no debería ser ya un problema para ustedes. Vuelvan otra vez al ascensor y bajen al 2do piso. Busquen la puerta de incendios y salgan. Sigan adelante, eliminen dos guardias más y junten el medium medipak que está en el suelo. La puerta que tenemos ahí nos lleva al primer boss, No Face.



No Face

Agarren el medium medipak y acérquense a No Face en cuanto se ponga a rociar todo a su alrededor con el lanzallamas (acérquense por el lado donde no haya fuego, claro). Una vez que estén bien cerca, denle duro y sin parar. La lucha no debería durar ni dos minutos. Tengan especial cuidado con las bombas que el boss sin cara arroja cuando Jax está más o menos lejos.





Sewers

Siguiendo con el único recorrido que pueden hacer -por ahora- van a dar con un sniper cartridge (balas para rifle de francotirador). Ahora falta conseguir el arma. Más adelante, se encontrarán con una bifurcación. Por un lado verán a un tipo armado -casi todos van armados en este nivel- y por el otro, una terminal de computadoras y un medium medipak. Eliminen primero al guarda y vuelvan después a usar la máquina. Sigan por donde estaba el tipo que durmieron y usen la siguiente terminal.

Nota: *¡Cuidado! Casi todos los guardias tienen ametralladoras así que atáquenlos cuando estén desprevenidos o tírenles ustedes a ellos primero.*



Vuelvan a la puerta que estaba cerrada. Contínúen para adelante, juntando siempre las municiones que van dejando nuestros enemigos. Suban las escaleras, llenen de plomo al guardia que está cuidando la terminal y junten los clips y el sniper rifle. Usen la computadora y sigan para adelante.

El camino se divide poco después en tres partes: En el de la derecha sólo hay un small medipak. El de la izquierda y el camino que va para arriba se unen y forman otra bifurcación. Para arriba hay un tipo deseoso por llenarnos de plomo a nosotros. A la izquierda está la puerta por la que debemos pasar y un poco más abajo dos tipos (que conviene hacer pasar a mejor vida con un head-shot para cada uno) y otro medipak, junto a un utilísimo sniper cartridge. Tírense sin miedo por el pozo. Un guardia armado empezará a disparar sobre Jax pero si corren pronto hacia él, podrán eliminarlo rápido y sin haber perdido demasiada energía. Abran la siguiente puerta y revienten con head-shots a los dos súbditos de Black Dragon. Revisen la zona y agárrense el sniper cartridge y los dos clips 9mm que hayan dejado los finados en el piso. En la terminal tendrán que ingresar el siguiente código: 3129



Agarren los dos cartuchos de sniper, colóquense detrás de la columna de la izquierda y esperen. Va a aparecer un grandote que correrá hasta donde están ustedes. Después de partirle la cara al susodicho, frían a tiros al guardia del pasillo de la derecha. Hacia la izquierda y hacia abajo, hay un small medipak pero tendrán que pasar a través de dos o tres tipos más. Sigan derecho para arriba y llegarán a la puerta por donde tienen que pasar.

Nota: *Hay otra puerta igual que verán si van todo lo que puedan hacia la derecha y un poco para arriba. Sin embargo, no la van a poder abrir si no consiguen primero la correspondiente keycard.*

Pasen y saquen la ametralladora, si es que tienen todavía balas, claro. Van a tener que vérselas con cuatro tipos en total. El camino se bifurca y pueden ir para la derecha o para la izquierda. Vayan para donde vayan, al final del pasillo verán una puerta. Pasando la de la derecha, hay shotgun shells (cartuchos para la escopeta). En la de la izquierda hay un guardia y la keycard que necesitamos para abrir la puerta que quedó cerrada. Vuélvanse hasta ahí y úsenla. Sigan después para arriba pero doblen en cuanto puedan a la izquierda. Al final del corredor hay otro large medipak. Van a tener que darle para que tengan a dos guardias más. Vuelvan a la bifurcación y sigan hacia arri-



ba, hasta que puedan volver a doblar a la derecha. Sigan por ahí hasta que se les acabe el camino. Ahí podrán seguir hacia arriba o hacia abajo. Continúen para arriba hasta llegar a otra puerta. Métanse por ahí. En la habitación hay otra keycard, la keycard que necesitamos para abrir otra puerta cerrada. Para llegar a ella, sólo tienen que hacer una "U" con Jax. Ahí termina la segunda parte de este nivel. Suban por la rampa y pasen las dos siguientes puertas. Van a ir a parar a una zona con agua, unos "tablones" para cruzar y una habitación lindera. En ese cuarto hay un tipo con un shotgun. Mátenlo y quédense con el arma. Crucen por alguno de los tablones que mencionamos antes y busquen una puerta por donde sí puedan pasar. Adentro verán un guardia y una keycard. Vuelvan a la habitación del tipo de la escopeta y usen esa keycard en la puerta cerrada. Activen el puente, usando para eso la terminal. Pasen la puerta que tienen a su izquierda, tírense por el hueco, abran la siguiente puerta y revisen el hall central. Aparte de los guardias con ametralladoras, hay un large medipak, cartuchos para la escopeta y un par de cosas más que podremos recoger subiéndonos al borde del piletón, justo en el centro del hall. Sigan adelante, pasen por la segunda puerta del lado derecho del hall central. Una puerta después tendrán que enfrentar a otro guardia. Agarren después la keycard.y otro medipak (siempre conviene tener de más). Vuelvan para atrás y sigan por el pasillo con los costados con rayas negras y amarillas. Van a encontrar otra puerta y tras ella, otra keycard. Por último, vuelvan a las computadoras y muevan los puentes (3 en total). Sólo queda cruzarlo.

Tasia

La manera de vencerla no es muy distinta de la que usamos con No Face. Lo mejor será acercarse lo más que podamos y pegarle bastante. Estén preparados para cargar cada tanto algo de energía porque esta señorita tiene unas luces alrededor que, al tocarnos, nos imposibilita movernos, momento que la ninja aprovechará para partirnos como un queso. Cuidado con los dardos explosivos que arroja cuando Jax está alejado de ella (otro motivo para acercarse a ella y entrar en combate cuerpo a cuerpo cuanto antes). No se gasten en dispararle. De esa manera, van a desperdiciar mucha munición y lograrán poco y nada.





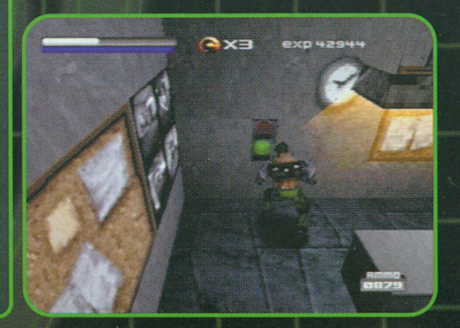
Towers

Miren las chapas de cada uno de los autos que están estacionados en el garage, duerman a los dos guardias y métanse en la oficina. Ahí hay, contra una pared, un botón para abrir el portón. Poco más adelante, llegarán a otro portón donde deben ingresar un código. También hay una puerta de vidrio, más a la derecha, pero para pasar por ahí vamos a necesitar una llave que todavía no tenemos. El código para pasar el portón que acabamos de mencionar es: 82931

Tras ese portón tendrán que seguir haciendo lo mismo: seguir mirando todas y cada una de las chapas de los autos y eliminando guardias. Busquen un large medipak. El código del siguiente portón es: 97482

En este sector verán una caseta de vigilancia de las que hay en las entradas y salidas de los estacionamientos. Abran la puerta de dicha caseta y dentro hallarán la llave que necesitan para abrir la puerta de vidrio que dejaron atrás. Vuelvan y usen la llave que encontraron recién.

Suban las escaleras, desháganse de los dos primeros guardias y enfilen para el corredor. Al final verán una puerta de color rojo, sin llave. Dentro está la C room key. Agárrenla, salgan nuevamente al pasillo y sigan. Bajen las escaleras. Por un lado hay un pasillo que termina en una pared (no hay absolu-





tamente nada para ver ahí). Por el otro irán hacia los lockers y las duchas de las chicas de Black Dragon ¡OOOohhHH! Pero no se hagan ilusiones. Las chicas de Black Dragon se bañan vestidas.

Tarde o temprano deberían llegar, si siguen ese camino, a un cuarto con una vida y otra llave (br key). Suban por las escaleras y métanse en la primer puerta roja que vean. Miren



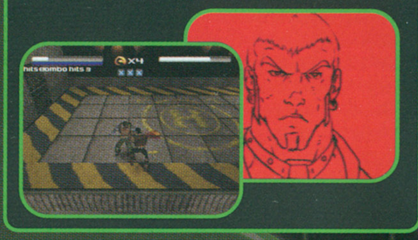
la computadora y archiven el mensaje sobre Sophia. Salgan del boiler room y vuelvan hasta la ducha de las chicas. Verán a una pelirroja pero ¡no la liquiden! Síganla y ella les mostrará un locker abierto. Agarren la llave que hay dentro. Hay que subir de vuelta hasta una de las puertas rojas que todavía están cerradas y abrirla con esta llave. Dentro del cuarto hay un secuaz de Kano -ya sabrán que hacer con él-, un large medi-pak, otra llave y un par de cosas más de suma utilidad.

De ahí vayan a la puerta cerrada del hall principal, accedan a la computadora y suban al ascensor. Van a salir a lo que sería la terraza del edificio. Lo que deben hacer aquí es de lo más simple: busquen las cúpulas de vidrio y coloquen (en el lugar donde están los vidrios rotos) los detonators, los cuales andan también por ahí nomás. Una vez que hayan hecho reventar las cúpulas, tírense por los agujeros y recojan todos los ítems que vean. La llave que van a ver en uno de los cuatro agujeros sirve para abrir una de las puertas que verán si siguen todo el pasillo para arriba. En esa oficina hay una computadora que, al activarla, abre la puerta de enfrente y nos lleva al tercer boss.

Jarek

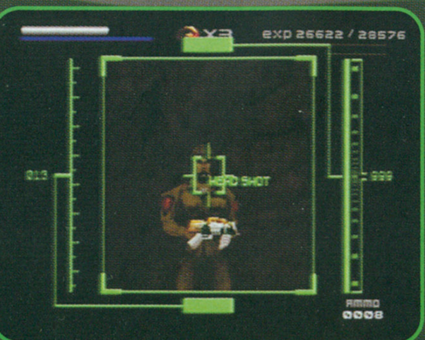
Es tan tonto como el resto. Esquiven lo que les tira, váyanse encima de él y háganle cirugía a base de piñas y patadas. Si él responde (algo bastante probable), usen algún medipak para recuperarse.

Al igual que los dos anteriores, no presenta ninguna dificultad si no intentamos pelearle de lejos.



Sinkiang

Saquen su sniper rifle porque ahora sí que van a tener que usarlo para ir eliminando a los soldados del ejército personal de Kano. Para empezar, van a tener que liquidar (bien de lejos para que no los vean) a dos tipos, uno de cada lado del desfiladero. Hay otro en el puente y otro que, apenas estamos por cruzarlo, empieza a mandarnos cohetes a lo loco. Lo mejor es o bien deshacerse lo más rápido posible del tipo -arriesgando mucho- o pasar de largo sin siquiera parar y meterse por la puerta que verán justo frente a ustedes. Tras ella encontrarán balas para el sniper, cohetes y un medipak.



Nota: *De ahora en más va a convenir que alternen el sniper con el lanza-cohetes. Si los tipos están muy lejos, usen el sniper. Si están algo cerca y no hay mucho tiempo para apuntar, lo mejor será usar el lanza-cohetes.*

Más adelante encontrarán una habitación y, dentro de ella, una llave que les permitirá pasar por la última puerta de esta área.

Busquen una rajadura del lado izquierdo del pasadizo, muy cerca de donde comienzan este nuevo sector. Tendrán que irse fijando con mucho cuidado de ver dónde hay rajaduras y colocar, cuando encuentren alguna, un detonator. Tras esta primera rajadura hay una habitación con una esmeralda en el suelo. Agárrenla y vuelvan al pasillo. Poco más adelante hay otra pared rajada pero del lado derecho. Pasen por el hueco y, paso seguido, muevan las cajas. En dos de los túneles ocultos por las cajas hay unas palancas. Actívenlas y vuelvan al pasillo principal. Esas palancas permiten la entrada a la habitación que



tiene la puerta descompuesta (door jammed). Siguiendo por uno de los pasillos de mano derecha, podrán entrar en el cuarto por el lado opuesto al que vemos desde el pasillo principal y que culmina en un pozo. Dicho sea de paso... ¡no se tiren por ahí! Una vez dentro, activen el switch y bajará una plataforma que hace de ascensor. Cruzando ésta, hay otra sala con una máquina que hace subir la plataforma.

En esta área encontrarán tres altares: el de Queen Rhiana -que esconde una vida extra detrás de un montículo de cajas que habrá que mover a un costado-, Princess Adrina y Queen Eliza. También irán encontrando, a medida que avancen por todo el nivel, tres piedras preciosas. Hay que colocar cada una de esas piedras en su respectivo altar:

Queen Rhiana - Ruby
Princess Adrina - Amethyst
Queen Eliza - Emerald

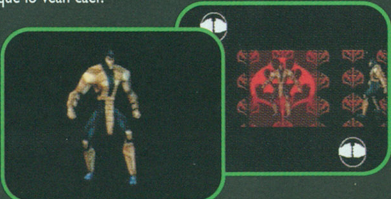
Una vez que hicieron esto, mándense derecho por el pasadizo principal -en el que Jax comienza- crucen la plataforma y para terminar, pasen la puerta con el símbolo de los Black Dragon. Fin de la segunda parte del nivel. En el hall en el que aparecen hay dos o tres ítems que les pueden ser útiles. Agárrenlos subiéndose a las cajas (con botón de triángulo) y pasen por la puerta que está abierta. Encárguense primero de los guardias.

Nota: *Si están a una buena distancia de los enemigos de Jax, recomiendo el sniper rifle y, si no, shotgun o machine gun para hacerlos pasar a mejor vida.*

Lo que queda por hacer en esta área es ir recogiendo todos los ítems que estén tirados por el suelo y acabando con las miserables vidas de los súbditos de Kano. En el último gran hall veremos el portal para pasar a la otra dimensión, lugar donde nos espera...

Tremor

Del otro lado, Tremor, el guardián de la entrada, nos da la bienvenida. Esquiven las bolas de fuego que arroja este primo hermano de Scorpion. Otra vez, lo mejor es ir pronto al combate cuerpo a cuerpo. Si son rápidos, evitarán que Tremor use su golpe especial contra el piso cuando se acerquen a él. Mi combo favorito es de sólo tres golpes pero es tan rápido que este boss casi no podrá responder con ninguno de sus ataques. Pongan atención porque este combo es realmente complicado: XXX. ¿Difícil, no? Denle duro y no paren hasta que lo vean caer.



Outworld

Digamos que lo más importante en este nivel (dividido en tres sectores y el encuentro final con Kano) es tener sumo cuidado al moverse porque en el Outworld, al igual que en Star Wars, no existen las barandas. Un mal movimiento y caeremos al abismo negro y, lo peor, es que tendremos que empezar todo otra vez. Otro punto bastante importante: los adversarios de Jax son mucho más pulenta en este mundo. Tanto que lo mejor será usar varias de las armas y las balas



que tengamos a mano. Es indispensable hacer muy buen uso de ellas y no malgastar ni un solo tiro del sniper rifle (intenten siempre hacer head shots) porque son pocas las veces en las que encontrarán municiones de regalo.

Estén bien atentos porque en más de una oportunidad van a tener que tirarse de alguna plataforma o lugar elevado a otro inmediatamente debajo. No habrá otra manera de llegar a ciertos lugares. Busquen una plataforma muy estrecha que termina en un portal y que tiene toda la pinta de ser un puente medio roto. Al pasar por el portal que está del otro lado, caerán en una especie de balcón. Busquen una palanca (es muy fácil pasársela de largo si no miran con cuidado. Después es cuestión de revisar solamente.

En la primera etapa tienen que conseguir un par de joyas para los dos altares de los reyes de esta dimensión maldita. Luego podrán pasar por la puerta con el símbolo del club de amigos de Kano, que los llevará al sector 2 del Outworld. Es difícil ubicarse en un principio (más aún por no contar con una opción de mapas) pero con un poco de práctica se darán cuenta del lugar donde están y hacia dónde deberían ir.

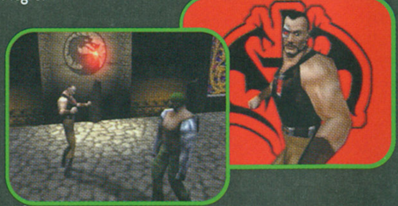
En el segundo sector no hay nada especial. Sólo habrá que deshacerse de los energúmenos que osen atacarnos y meterle pata para adelante. Se trata de un sector bastante fácil, más todavía si tienen unos cuantos misiles para gastar. Recuerden que un tiro del sniper rifle bien puesto en la bocha deja fuera de combate incluso al más grosso de los esbirros del señor Kano.



El tercer y último sector es algo más complicado por ser un poco largo y engorroso (lo más difícil es no caerse). Vayan mirando si tienen algún miembro de Black Dragon a la vista y remátenlo. El sniper o el lanza -cohetes son ideales si están lejos del objetivo. La escopeta y ametralladora son bárbaras para los encuentros algo más cercanos. Acá el asunto es conseguir dos llaves: una azul y otra color bronce, para abrir una de las puertas de una torre que nos llevará justo encima del portal que tenemos que pasar. Toda esa vuelta se debe a que el piso que lleva directamente al portal está roto y si queremos pasar por ahí vamos a ir a parar al diablo. Kano los está esperando.

Kano

Los cuchillos que Kano nos tira son medio difíciles de esquivar porque siguen la trayectoria de Jax. Pero eso apenas complica las cosas. Acérquense al último boss y denle del mismo tratamiento que usaron para los anteriores personajes. Recuerden usar los medipaks si ven que se les complican las cosas. La intro del combate final es más larga de lo que tardarán en vencer al último miembro del club del Dragón Negro.





Vamos llegando al final

Y llega el momento de que Jax vuelva a su mundo, llevando consigo lo que queda del hombre con cara de lata (bastante abollada por cierto). Luego de que graben su partida, habilitarán los cheats. La próxima vez que jueguen -y si seleccionan la opción cheats on en el menú- van a empezar con todas las armas y 999 balas para cada una, tendrán la posibilidad de hacer todos los combos desde el principio del juego, estarán al mango de experiencia y tendrán montones de medipaks guardados. Nunca se sabe si los llegarán a necesitar más tarde.

G & G

VENTA MAYORISTA

ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

TEL.: 15-5-215-3068 • FAX: 4631-7297 • E-MAIL: gigas_@hotmail.com

NUEVAS ONDAS II

TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION

FINAL FANTASY IX
X-MEN MUTANT ACADEMY
MACROSS PLUS
DIGIMON

NINTENDO 64

RALLY CHALLENGE 2000
KIRBY 64
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2000



DREAMCAST

VIRTUA TENNIS
WACKY RACES
ECCO THE DOLPHIN
FUR FIGHTERS

GAME BOY COLOR

DINOSAUR
TOMB RAIDER
X-MEN MUTANT ACADEMY



- ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS POR CORREO ARGENTINO
- CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
- REPARACIONES DE MAQUINAS

JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 11:00 A 22:00

E-MAIL: AKUMA@TOPMAIL.COM.AR

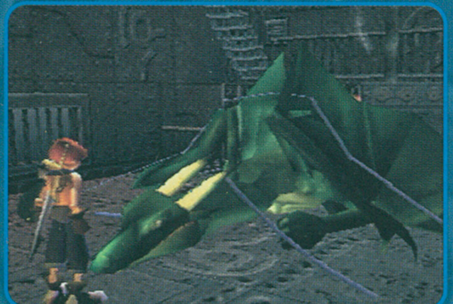


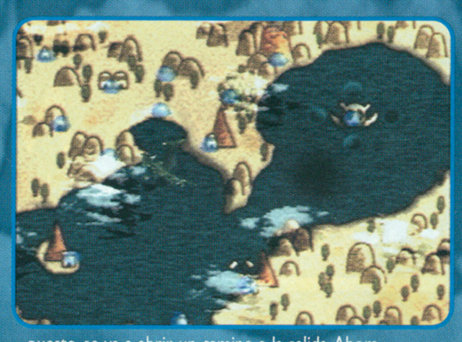
Segunda Parte

Por Hernán Fernández

Luego de haber matado al Blood Fang, vuelvan donde estaba el Dragón... ¡y ahora tenemos nueva mascota!

Vayan a Varuna City y entren al palacio. Después de la escena, hablen con todos, Ruby les dará Herbs (todas las que necesiten), salgan por la puerta, cúrense y graben. Entren al dungeon, aprieten el botón y la plataforma bajará, apriétenlo de nuevo y va a empezar a subir lentamente. Agarren el Elixir, bajen y aprieten el botón. Sin bajarse del botón salten de nuevo a la pared y entren por la puerta que se acaba de abrir. Agarren las Grapes of Eru, enciendan todas las lámparas y salgan. Maten los bichejos, salgan por la puerta, agarren las Grapes of Eru y salgan de nuevo. Tiren el fuego sobre el bloque para encender la lámpara, aprieten el botón y salgan por la puerta. Maten los arbolitos, agarren la bomba y pónganla sobre la palanca para usarlos como una escalera, salten los pinches y agarren la Llave. Vuelvan dos pantallas hasta la puerta cerrada. Acá pasen sobre la pared y pongan las dos bombas sobre las palancas (sin activarlas), salgan usando las bombas como escalón, pasen por abajo de los bloques y aprieten el botón azul, después el rojo y si todo está bien





puesto, se va a abrir un camino a la salida. Ahora enciendan la lámpara, tiren la bomba al fuego y aprieten el botón. Rápido rompan las estatuas y aprieten el botón. Aprieten el botón y salten rápido sobre la plataforma, tienen que ir encendiendo todas las lámparas a medida que vayan pasando. Aprieten el botón. Ahora esto es medio complicado, tienen que apretar el botón tirándole el barril, para eso hay que pasar en las plataformas por entre las bolas de fuego... ningún secreto, solo habilidad. Pasen a la siguiente, maten los dos arbolitos y sigan. Súbanse al último de los jarrones y enciendan la lámpara. Suban por la plataforma hasta la primer lámpara, pasen a la siguiente cuando la estatua esté por prenderla, hagan así con las cuatro, cuando lleguen y si están todas encendidas el bloque va a desaparecer. Aprieten el botón y salgan. Ahora, pongan la bomba en el botón de la derecha de Flint, vayan a buscar la otra a la que se puede acceder ahora y pónganla en el otro botón, vayan a buscar la tercera y pónganla en medio de las otras dos. Prendan la que pusieron primero y corran a las puertas de metal. Aprieten el botón, salgan por la nueva puerta, aprieten el botón y pasen sobre las plataformas.



Ahora viene una parte de esas en las que nos dan ganas de tirar el CD por la ventana y no saber más nada de Alundra (salvo para los más habilidosos o suertudos). Tienen que ir sobre la plataforma móvil, esquivando las bolas de fuego que vienen sin parar, saltar a una saliente, agarrar una caja, volver a la plataforma, saltar a la saliente del otro lado, usar la caja para subir, agarrar el barril, tirarlo sobre la plataforma (que sigue pasando), saltar sobre el barril y de esta manera llegar a subir y apretar el botón. Y con las bolas de fuego que en cuanto nos pegan nos tiran de la plataforma... en fin, una hermosura de pantalla. Después de la odisea bajen, cúrense, graben y tómense un Valium.

Agarren la puerta del norte, rompan las estatuas doradas y con los jarrones rompan la estatua que está sobre el botón. Maten los bichos. Ahora rompan las dos estatuas del medio, con el barril y la caja, suban sobre la estatua del sur y salten para agarrar la caja. Ahora rompan la estatua del sur, usen un barril y una caja para subir a la estatua, tiren arriba de ésta el barril y al lado la caja, agarren la Llave y vuelvan a la puerta cerrada. En la que sigue tienen que apretar el botón azul y cuando la estatua pase por abajo volver a apretarlo, ir corriendo y pasar por abajo del bloque antes



que se caiga y apretar el botón. Ahora de las estatuas que están abajo rompan la del oeste, suban y rompan las dos estatuas más cercanas. Ahora agarren el barril que quedó abajo y tírenlo sobre la plataforma donde está el jarrón, cosa que quede al lado. Suban, usen el jarrón y el barril como escalera y salten sobre la estatua que quedó, de ahí a la pared y por último hasta donde está el botón. Ahora, si quieren pueden entrar por la puerta, van a pelear contra unos bichos y van a poder agarrar oro, en cuanto agarren la plata la puerta se cerrará y van a aparecer mas bichos, cuando los maten otro cofre con mas oro. Y así unas cuantas veces, en los cofres hay: 100G, 200G, 500G y por último una Pieza de Rompecabezas. Los bichos son pesutis



(pero llamando a los elementales y con ayuda del Elemental Ring no lo son tanto), así que háganlo si quieren.

Suban por la escalera, ahora hay un pequeño problema, hay varias formas de pasar esto, pero paso a explicar la más directa: numeremos los bloques así: con Flint mirando hacia el oeste, la fila más cercana a él es la 1, la que sigue la 2 y la última la 3. Para saber el lado ponemos I de izquierdo o D de derecho, así que 3D es la tercera fila a la derecha ¿ok?. Bueno, tienen que saltar rápido por éstos bloques: 1I, 1D, 2I, 3D y de ahí hasta el botón. Maten los bichejos y sigan. Ahora tienen que pararse sobre la plataforma que esta atrás de la única estatua dorada accesible y romperla, desde ésta tienen que tirar en diagonal para romper la que sigue y saltar sobre la plataforma que sale de ésta. Hagan esto en todas las estatuas, después salten sobre botón, y vuelvan a la plataforma de nuevo para salir. Aprieten el botón, maten los bichos y sigan. En la siguiente habitación tienen que ir metiéndose entre medio de las hojas giratorias invisibles para esquivar a la que pasa, ojo, entre las dos últimas no traten de meterse, sólo

sigan de largo hasta la Pieza de Rompecabezas (si se llegan a caer por un lado van a llegar da nuevo a la habitación donde matamos los bichos y nos da un cofre, menos que ahora en vez de la pieza nos da 5 Darts). Vuelvan a la habitación de las plataformas y salgan por la otra puerta, la que está al lado de la plataforma que usan para subir. Ahora maten los bichos sin romper las estatuas. La siguiente es un pequeño laberinto de bloques, los botones y la palanca sirven para resetear los bloques. Primero, (y suponiendo que Flint mira hacia el oeste) empujen hacia la derecha el bloque más cercano, tiren del único que se puede tirar hacia atrás, empujen el de la izquierda de los dos bloques hacia adelante y el otro hacia la derecha. De los dos bloques que quedan, empujen el de la derecha hacia la derecha y el último hacia la izquierda y aprieten el botón. En la próxima, y suponiendo que miramos hacia el oeste, rompan primero la estatua que está adelante de la pila de bloques de la derecha y la de la derecha de la pila de la izquierda. Ahora empujen hacia la derecha la pila de la izquierda y la otra hacia adelante. Suban por las estatuas y empujen el bloque de arriba de la pila de la izquierda hacia adelante, salten sobre las plataformas, sobre la otra pila de bloques y hasta el cofre, agarren el Elixir y déjense caer por el agujero. Agarren el Adamant Shield y salgan. Ahora agarren por la otra salida. Salten de un bloque a otro subiendo, pásense a la otra plataforma y sigan haciendo lo mismo hasta el ascensor. En el techo, pongan el Star Cristal en el medio y telepórtense.

Ahora agarren la otra salida, la del sur. Acá primero pongan el barril abajo de una de las lámparas azules de la plataforma mas alejada de la puerta, para hacerlo tienen que tirarlo desde la parte más baja. Ahora apaguen las dos lámparas de la otra plataforma, salten a la única plataforma que queda y de ahí al otro lado. Apaguen la lámpara que NO tiene el barril abajo, después la otra (que tiene que haber quedado apoyada en el barril) y salgan.



Maten los bichos y bajen. Vayan hasta el fondo de la habitación y aprieten el botón y vuelvan. Giren las estatuas, cuando haya dos mirándose entre sí un bloque va a aparecer, ahora párense sobre éste y giren la estatua cosa que se mire con la tercera y salten para caer sobre el nuevo bloque. Ahora corran por las plataformas sin caerse y salten sobre la móvil que está al final. Aprieten el botón, maten los bichos y sigan pa'delante. Ahora suponiendo que miran hacia el norte, vamos a identificar las estatuas como sigue: las del norte son N seguidas de un número de izquierda a derecha; las del sur son S seguidas del número. Cada vez que dos estatuas se miren una plataforma aparece entre medio. Giren la estatua N1 para que mire hacia el sur, la S1 y la S2 hacia el norte y la N3 hacia el oeste. Suban usando la plataformita, ahora tírenle a la N2 y salten rápido a la nueva plataforma, pásense a la que hay entre N1 y S1; tírenle en diagonal a la S2 hasta que mira hacia la S1. Ahora giren la S1 y salten rápido a la nueva plataforma que aparece entre S1 y S2, salten y aprieten el botón. Maten los bichos y bajen. Primero rompan las estatuas, las de arriba saltando desde la plataforma y salgan. En ésta tienen que subir al plataformita que está abajo y de ahí a la pared inclinada, de ahí saltar y apretar el botón. Ahora tienen que apagar las lámparas, cuando lo hagan el botón que está en la otra punta va a caer, así que tienen que dejar el camino libre. Cuando lo aprieten todo va a desaparecer menos el botón y las lámparas, así que tienen que tratar de que queden





acomodadas de tal manera que les permita llegar hasta el cofre donde hay un Small Life Crest. Salgan, tienen que matar uno de los bichos de manera que el caparazón quede apretando el botón redondo. La nueva habitación parece complicada pero no lo es tanto. Primero aprieten el botón cuadrado, después de que pase la estatua empujen hacia el norte el bloque. Tírenle un rayo a la estatua, cuando esté contra la esquina tírenle otro, cuando esté en la otra esquina otro más, pero ahora pónganse en el camino de la estatua un poco pasado el botón redondo y tírenle otro mas, si todo salió bien la estatua tiene que haberse parado sobre el botón redondo. Suban, aprieten el botón y vayan flotando sobre los ventiladores hasta la escalera. Para pasar sobre los ventiladores tienen que ir corriendo en diagonal y pasar derecho sin parar. Ahora tienen que hacer que las dos estatuas se miren, agarren la Llave y salgan a la habitación anterior (el cofre todavía no se puede agarrar). Usen la llave, péguenle a la piedra verde y tienen unos pocos segundos para pegarle a las otras. Suban la escalera, ahora pueden llegar al cofre y agarrar la Pieza de Rompecabezas.

Apaguen la segunda y cuarta lámparas, salten sobre éstas y las plataformas y agarren la Llave. Suban usando los ventiladores y las lámparas azules (apáguenlas antes por supuesto). Cuando lleguen arriba usen la habilidad de flotar en el aire para pasar las plataformas que desaparecen. Usen el Star Prism y telepórtense. Ahora telepórtense de nuevo. Estarán de nuevo en la entrada del dungeon. Cúrense, graben y salgan.

Después de la escena pelearán contra uno de los últimos bosses: el Barón Díaz, convertido en una mezcla Mantis-Barón.



Mantis-Barón

Ganarle es realmente muuuy fácil si saben cómo (a mí no me tocó ni una vez, una vez que aprendí), empieza con dos ataques con las garras, solamente quédense lejos; después salta y se va a una esquina, cuando les tire la primero uña solamente corran y salten cuando venga, para esquivar la segunda acobáchense bien contra una esquina; ahora va a saltar al medio de nuevo, es importante que se queden lejos, contra una pared, y cuando se le claven las uñas en el piso (tratando de pegarles) denle con el combo en la cabezota; repitan. Cuando ya le hayan pegado varias veces va a empezar a usar un nuevo ataque, una bola de fuego que explota en el medio de la habitación cuando tira las uñas, facilito, quédense lejos y listo. Agarren el Big Life Crest y las 500G.

Star Key

Graben, entren y en la habitación circular se puede entrar por cualquiera de las cuatro puertas sin un orden. Empecemos:

Puerta Sur, ésta parece medio complicada, tienen que activar las cuatro palancas al mismo tiempo. primero pongan la bomba delante de una, ahora muy rápido tienen que: prender la bomba, agarrar la antorcha, tirar la antorcha a otra palanca, lanzar un fuego a otra y la última de un espadazo. Parece difícil pero no lo es tanto. Agarren la Pieza de Rompecabezas.

Puerta Este, acá tienen que pegarse a la pared y esquivar los rayos, péguenles un solo golpe y los bichos van a tirar bombas para todos lados, en algún momento al otro lado de la pared y van a activar las palancas. Aprieten el botón.

Puerta Norte, en esta tienen que usar la bomba como escalón para subir al bloque y de ahí a la plataforma... pero muy rápido, antes de que explote. Aprieten el botón.

Puerta Oeste, acá caminen y salten (una sola vez en realidad) sobre las plataformas que van apareciendo, es solo cuestión de aprenderse el camino. Aprieten el botón.

Ahora entren por la puerta que se abrió en la habitación circular. La palanca sirve para hacer girar la habitación de arriba. Péguenle dos veces, suban y maten los bichos. Salgan por la puerta que se acaba de abrir. Péguenle tres veces a la palanca y entren. Maten los bichos y bajen por el



agujero cercano a la puerta. Acá las plataformas se caen cuando les caen encima, entonces, primero suban por la plataforma chiquita, pasen a la de al lado, de ésta a la de los pinches, ahora a la única que queda y de ahí salten hasta los cofres. Agarren la Llave y la Pieza de Rompecabezas. Suban y bajen por el otro agujero. Acá tienen que apretar los botones en un cierto orden o el fueguito les va a quemar las nalgas. El orden es el siguiente: primero el del este, el del norte, el del sur, el del noroeste y por último el del sudoeste. Golpeen una vez la palanca y suban. Maten los bichejos, salgan por la puerta y agarren la Llave. Bajen por el agujero más lejano a la puerta, acá salten desde la escalera a la estatua y de ahí al otro lado de la pared, aprieten el botón, fajen a los bichos, agarren la Pieza de Rompecabezas y salgan. Vuelvan a la habitación de los botones y péguenle a la palanca dos veces. Suban, maten los bichos y salgan por la puerta. Usen las llaves, cúrense y graben... y ahora otro Boss: el Zeppo Tremendo.



Zeppo Tremendo

Ganarle resulta fácil, sigue haciendo los mismos ataques de antes, tira unas olas rojas por el piso, pega con el gancho y trata de aplastar con sus (ahora inmensas) asentaderas. Todos estos ataques son muy fáciles de esquivar. El momento de pegarle es cuando trate de caerles encima, empiece a caer basura y una le pegue en la cabeza. Cuando le hayan dado una buena paliza va a empezar a usar un nuevo ataque, se les va a venir al humo, solamente córranse, y sigan haciendo lo mismo.



Cuando le ganen acérquense a la consola y traten de usarla. Después de la escena salgan por la puerta, graben, cúrense y prepárense, porque viene la batalla final con Mephisto. Si se tienen confianza y grandes cantidades de medicina entren derechito, pero si no están listos vayan a equiparse (como tengo que hacer yo).

Vayan hasta la habitación circular, bajen por el agujero más alejado de la puerta, péguenle una vez a la palanca, suban y salgan por la puerta. Activen una vez la palanca, entren y bajen por el agujero más lejano. Ahora agarren por una de las puertas del sur y salgan. Súbanse al dragón y hagan todo lo que tengan que hacer, buscar tesoros que hayan dejado, darle las piezas de rompecabezas a Jeehan, comprar elixires, jugar a los dardos, etc. ya que el juego está llegando al final.

De vuelta al Star Key, lleguen a la habitación de la palanca, suban y salgan por la puerta, péguenle tres veces a la palanca, tírense por el agujero más alejado de la puerta, activen dos veces la palanca, suban y salgan por la puerta.

Ahora si, la pelea final con Mephisto empezó:



TODO EN VIDEO JUEGOS

DREAMCAST · PLAYSTATION
GAME BOY · PLAYSTATION 2
GAME GEAR · SEGA SATURN · SEGA
NINTENDO 64 · SUPER NINTENDO

- REPRESENTANTE EXCLUSIVO DE "PC VIVAZ" UNICA COMPUTADORA PARA NIÑOS CON 24 ACTIVIDADES EDUCATIVAS EN ESPAÑOL
- AMPLIO SURTIDO EN ACCESORIOS PARA TODAS LAS MARCAS
- AMPLIO SURTIDO DE MUÑECOS Y TRADING CARDS
- ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO
- VENTA DE PRODUCTOS ORIGINALES

Rodriguez Peña 1094 - Cap. Fed. - Tel/Fax: 4814-3032
Vuelta de Obligado 1795 (alt. Cabildo 1700) Cap. Fed. - Tel/Fax: 5786-0181
E-mail: replay@ciudad.com.ar

Mephisto

En su estado natural es muy, pero muy fácil ganarle, solo tienen que pararse en el medio de la habitación, cuando vean que aparece en un círculo de luz corran y péguenle con el combo. Si les llega a disparar corran contra la pared cosa que lo que nos tira pegue contra ella. Después de peinarle la raya al costado un rato...

Mephisto Muy Grande y Feo

...tienen que correr alrededor y en el momento en que vaya a golpear el suelo salten para no quedarse paralizados.



En cuanto puedan péguenle en las patas hasta quemar las cuatro, en ese momento tienen que ponerse sobre alguno de los cuatro círculos que están dibujados en el piso, saltar arriba de la bestia y pegarle a Mephisto en la cabeza. Si no pueden hacer esto, no importa, si le siguen pegando en las patas va a morir tarde o temprano... dije ¿morir?

Mephisto Recaliente

Ahora sí, Mephisto se calentó y va a ser muy duro de ganar, pero no imposible, primero tienen que romper las tres cuerdas de una en una, solo se le puede pegar a la que está levantada. Pero tampoco es imposible, tienen que correr de un lado a otro hasta que les dispare los rayos de los ojos, no dejen de correr y rodeen un brazo bien pegados a la pared, péguenle dos o tres golpes a la cuerda y rajen antes de que dispare de nuevo con los ojos. Cuando rompan las tres, la cabeza de Mephisto se viene para adelante y tienen que hacer lo mismo para pegarle, rodear los brazos y pegarle en el costado de la cabeza. Después que le peguen nos va a dar con dos posibles ataques, uno que nos tira una especie de cohetes muy fáciles de esquivar y otro que nos que quiere atrapar con una bola de energía, ahí quédense quietos un segundo y cuando la bola se dirija hacia ustedes salten y esquívenla. Ahora sólo les queda tener paciencia y muchas cantidades de Elixirs, Tonics, Panáceas y Herbs...

El gran final

Bueno, ahora sí, a descansar... ¡No! ¿Y ahora que pasa?... Ah, me imaginaba... ¡La Star Key se está cayendo! Tienen solamente tres minutos para salir o van a quedar hechos popó... Rajen... Cuando lleguen a la habitación que gira, tírense por el agujero más lejano a la puerta, péguenle a la palanca, suban y salgan por la puerta. Péguenle a la palanca una vez, entren y tírense por el agujero más lejano. Salgan y busquen la rajadura en la pared del Este... y... el gran final.

Elementos

Hay cuatro tipos de elementos que pueden usar:

El Pixie pertenece a los espíritus del Aire, permite flotar en el aire, dejar duros a nuestros enemigos con un rayo elemental, activar las gemas verdes y girar las estatuas verdes.

El Siren son espíritus del Agua y permite respirar abajo del agua, el rayo saca HP a los enemigos, la suma a la que ya tengan ustedes, apaga las lámparas azules y hace aparecer minas en las estatuas azules de abajo del agua.

La Dryad es el espíritu de la Tierra, lanza rocas y rompe las estatuas amarillas.

El Newt es de los espíritus de Fuego, permite caminar en la lava y el fuego, dispara bolas de fuego con las que pueden prender las bombas o quemar a los enemigos y activa las estatuas rojas.

Una vez sus poderes sean de nivel dos o tres van a poder invocar un elemental apretando triángulo y círculo juntos. Este ataque gasta 200EP pero es muy poderoso.



Cosas que pueden hacer una vez tengan el dragón

• Pueden recolectar las cosas que quedaron por ahí y antes no podían agarrar.



• Pueden ir a ver a Jeehan para darle las Piezas de Rompecabezas.
• Pueden conseguir la espada más poderosa del juego para Flint.

Tienen que hacer lo que sigue:

1. Vayan a Puerto Medusa, en el Item Shop hablen con la nena, ésta les va a pedir la Estatua Roja que tienen desde hace rato y les va a dar un Arete Pirata.

2. Vayan a Toroledo, en la casa al lado del Inn en el primer piso hablen con la chica, les recibirá el Arete y les va a dar un Autógrafo.

3. Vayan a Varuna City y hablen con el guardia de la izquierda, tomará el Autógrafo y les dará unas Galletitas de Vainilla.

4. Ahora a Eden Village, hablen con el viejo que los



hizo correr atrás del pájaro, denle las Galletitas y les dará... su Pajarito Goo Goo.

5. A Gwaba Town, al Item Shop, hablen con el que atiende y se quedará con el Pajarito. Les va a dar una Capa Crimson.

6. Vuelvan a Varuna City y vayan a la mansión de Milena, hablen con Belgar, el chabón que cuida a Lady Milena. A cambio de la Capa, les va a dar... la Rising Sword.

• Para conseguir el mejor escudo tienen que llevarle las tres cosas que les pidió el hombre en Puerto Medusa, el Elf Steel ya lo tienen, el Vita Stone lo pueden conseguir en Deadeye Zach's ¡y vale 30000 puntos! Y para el Dwarf Stone vayan donde consiguieron la Gold Badge en Puerto Medusa. En la habitación de la primera prueba ahora hay un pirata con dos barriles, hablen dos veces con él y vayan a Seagull Ruins en Puerto Medusa. Entren hasta la habitación donde se puede grabar, que hay un profundo abismo y plataformas móviles, pasen la habitación de las baldosas



móviles, y lleguen a la habitación de las tres estatuas azules. Ahora hay dos barriles en las esquinas, úsenlos para llegar hasta el cofre. De paso pueden agarrar un Small Life Crest encendiendo las dos antorchas. Vayan a hablar con el hombre y listo... ¡el Valar Shield es de ustedes!

• En Eden Village vayan a las Ruinas, entren por la puerta grande y bajen, enciendan las dos lámparas y agarren el Elemental Ring que incrementa la velocidad con la que recuperamos los EP.

• En la Church of the Key, bajen al dungeon, pasando las estatuas doradas, lleguen hasta donde están los tótems rojos, dispárenles para llevar el cofre hasta que puedan agarrar el Elemental Charm que reduce el costo de los disparos.

Por Rodolfo A. Laborde

WILD ARMS 2

Aquí estamos otra vez, continuando con la 2da parte de la guía para uno de los grandes RPG de los últimos tiempos. La historia recién empieza y queda mucho por delante, así que mejor no perdamos más tiempo y pongámonos manos a la obra de una buena vez. ¿Son lo suficientemente valientes como para acompañarnos?

Recapitulemos un poco. Casi en el final del Millennium Puzzle, Lilka se encontrará ante un muro que le imposibilita seguir adelante. El truco consiste en pasar antes por unas habitaciones que tienen unos cubos de color (en una de ellas, el cubo es rojo, en otra es azul, verde en otra y amarillo en la cuarta y última). Luego deben volver al lugar donde está el muro y subirse encima de las baldosas con los mismos colores que mencionamos antes. Cuando las pisemos, empezarán a elevarse. Tienen que hacer saltar a Lilka cuando la columna esté a la misma altura que la de la habitación que tenía el mismo valor cromático. Es decir, del color rojo debería quedar sólo un cubo sobresaliendo. Del verde, tres. Del azul tres también y del amarillo dos cubos. Si se equivocan, salgan de la pantalla usando la gema teletransportadora y vuelvan otra vez. Los cubos estarán otra vez al ras del piso y podrán recomenzar todo de nuevo. Si hacen todo esto bien, (no es para nada complicado) van a ver que el muro se abre. Sigan el camino y métanse por la siguiente gema teletransportadora. Sólo queda disparar al último bloque azul para que la puerta principal al fin se abra. ¡Sorpresa! Del otro lado no hay nada. Sólo escucharemos la voz entrecortada de la hermana de Lilka. Nos tendremos que conformar con eso nada más.

De nuevo en la casa

Lilka está sentada en la mesa con el chico. El padre del pibe entra en la casa y da una breve explicación sobre el problema que enfrenta el pueblo todas las noches. Después de un corto diálogo, recuperamos el control de Lilka. Podemos subir las escaleras y leer un libro de los que hay en el cuarto -nota: los libros sirven sólo para darnos algunos detalles más de la historia-. Como siempre, hablen con todos los que puedan. Salgan de la casa y charlen con cada uno de los tipos que vigilan el pueblo. Hay varios locales que podrán visitar más adelante (ahora es de noche y está todo cerrado). Cuando hablen con uno en particular, se escuchará el rugido del monstruo que estuvo atacando últimamente el granero de la aldea. Lilka corre a enfrentarlo.

Olivier

Partes del cuerpo:

Pie	HP: 200
Oliver	HP: 500

Ataques: Bufoooh (30), Olivier Juice (17)

XP: 60 Gella: 250



Estrategia:
Usen Freeze dos o tres veces sobre su pie -recuerden que no es obligatorio atacar sus partes pero si lo hacen van a recibir muchos más puntos de experiencia- y después Flame contra el bicho y Heal para que Lilka no se nos muera.

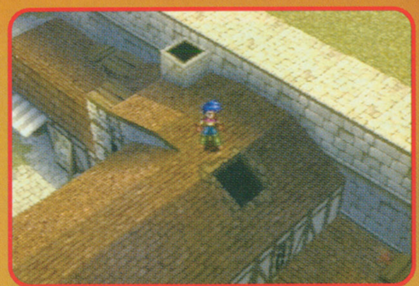
Todos agradecen a Lilka por su actuación y le regalan una teleport gem para que vaya al lugar al que ella pretendía llegar. La aprendiz de hechicera desaparece y vemos una escena antes de pasar al siguiente capítulo del juego.

Meria Town

Volvemos con Ashley, que duerme plácidamente hasta que una chica abre las ventanas del cuarto. Podemos cambiar el nombre de ella pero nosotros la llamaremos siempre como está en el juego (Marina). La hija del panadero les cuenta que hay unos chicos esperando ver a Ashley en la entrada de la







casa. Poco después retomamos el control de Ashley Winchester. Busquen una manzana en uno de los barriles de la habitación. Bajen las escaleras, hablen con las distintas personas que se vayan cruzando y salgan de la casa. El chico que los espera es nada menos que el que rescatamos en las Withered Ruins. Después de una charla, le pide a Ashley que recupere su gato. Para eso, vuelvan a entrar en la casa, suban al segundo piso y pasen de largo la habitación de donde salieron. Van a ver una escalera contra una pared. Suban por ella. Ya en el techo, van a ver un gato que, en cuanto se da cuenta que Ashley está cerca, raja. Síganlo. Se van a cruzar con un tipo que está arreglando un techo de otra casa. Hablen con él. Sigan pasando de techo en techo hasta encontrarse otra vez con el gato, que se tirará y no podremos seguirlo. Vuelvan por donde vinieron y hablen una vez más con el tipo que arregla el techo. Les va a ofrecer su ayuda para agarrar al gato. Repitan toda la operación de subir por el techo de la panadería y persigan de vuelta al gato. Cuando lleguen a lo del tipo, el gato caerá por el agujero. Tírense por él y agárrenlo. Vuelvan a la entrada de la panadería, lugar donde espera el chico y sus dos amigos. Después van a pasar unas cuantas cosas que culminarán con la despedida de Ashley, que se va a la ceremonia.



Al sudoeste están las Withered Ruins (nota: la punta roja apunta siempre al norte y la blanca, por ende, al sur) Vayan para el noroeste y busquen la catedral. La manera de buscar un lugar específico fuera de las ciudades, es apretando cada tanto el botón de cuadrado. Si está dentro del área de búsqueda, aparecerá.

Sword Cathedral

Ya una vez en la iglesia, tiene lugar toda la ceremonia y el infaltable monólogo de algún personaje secundario. Después de eso, los títulos. En la fiesta podremos hablar con cada uno de los soldados que pertenecen a nuestro mismo batallón y con el líder (un hombre de pelo marrón). Cuando hayamos hablado con este último, todo va a empezar a temblar y nuestros compañeros se irán transformando en monstruos. Ashley también. Ahora somos un monstruo blanco que podrá pelear contra todos los que se nos crucen. Busquen las piedras que sirven para grabar la partida en una de las habitaciones. Hay que buscar la espada bendita que intentamos sacar antes. Sáquenla de la piedra y a continuación verán una larga escena que culmina en...

Meria Town

Salgan de la panadería -después de tener que bancarse toda la pelorata de Merina- y se encontrarán con Lilka que, muerta de hambre, espía por la ventana del negocio. Luego de una charla bastante cómica, Lilka se queda con Ashley. Busquen una Heal Berry en un barril, dentro del negocio de armas (Weapon Shop). En la casa de los gatos hay una moneda -también en un barril- que nos permite continuar si perdemos y otra Heal Berry, entre otras cosas, en las casas circundantes. Después de que hayan revisado bien todo, métanse en el castillo.

Desde ya les avisamos que no van a poder meterse en el cuarto real pero podrán revisar todo el resto. Los espera una Berry en un baúl y una Full Revive dentro de un camión del ejército. No podrán hacer mucho más que digamos por ahí, así que salgan del castillo y dejen la ciudad. Hacia el sur está el Valeria Chateau, lugar donde vive Irving, el personaje que se encontraron cuando acababan de volver a la normalidad en la catedral y antes de que Ashley se desmayara.

Valeria Chateau

En la entrada son bienvenidos y los invitan a pasar. Un rato más tarde, Irving llega a la habitación donde Lilka y Ashley esperaban y así empieza una larga conversación. En un momento aparece la hermana menor de Irving, Altaecia, que se presenta ante los dos miembros de ARMS. Luego Irving se retira y Lilka y Ashley pueden revisar todo el castillo. En el



primer piso pueden grabar el juego gracias a una chica que espera al lado de la salida del ascensor. En las habitaciones del segundo piso van a encontrar las runas Moor Gault y Schturdark -ahora ya contarían con tres runas mágicas- Hablen con todos. En el primer piso, al salir del ascensor, -y si van todo derecho-, irán a parar a un patio donde descansan dos chicas. Ellas les dirán que acababan de cruzarse con Irving. Paso seguido, vuelvan al tercer piso y busquen a Irving en su estudio, a la izquierda del ascensor. En cuanto se acerquen a él, éste les va a hacer una pregunta. Si contestan que ya están listos, van a ver otra escena que los dejará medio descolocados. Si le dicen que todavía no están preparados, no va a pasar nada y el juego no seguirá adelante.

Ashley
"Umm... yes. I'm looking for Irving.

Illsveil Prison

Siéntense en un lugar bien cómodo porque toda esta parte es una escena tras otra en la que no podremos hacer más que leer y observar. Después de un buen rato, Lilka se pondrá a hablar con Ashley, ahora preso. Una explosión interrumpirá la charla y nosotros tendremos que ponernos manos a la obra con Lilka para rescatar, primero que nada, a su compañero Ash. Diríjanse al tablero de controles que tienen cerca y seleccionen la primera opción. Esto abrirá la puerta del lado norte. En el cuarto hay un Cute Ribbon y dos Berries que Lilka podrá sacar de los lockers. Tengan cuidado con el robot guardia, que nos va a cocinar a tiros si nos acercamos demasiado. Dejen el cuarto y bajen por las escaleras. Pasen por el puente y de paso destruyan los dos robots que intentarán deshacerse de Lilka a la menor oportunidad. Pasen por la puerta a la pantalla siguiente. Sigan hacia la derecha, pasen de largo la primera puerta y métanse por la segunda. Crucen el puente y suban las escaleras. Irán a parar a otra sección con más celdas. Utilicen la terminal para abrir la puerta cerrada y, una vez abierta, pasen al cuarto siguiente. Destruyan los robots y utilicen la siguiente terminal. Ahí nomás encontrarán una piedra que les permitirá grabar, una Heal Berry, una Jail Card y todo el equipo de Ashley en uno de los lockers. Vuelvan a lo de Ashley y usen la tarjeta (Jail Card) contra la puerta de su celda. Hablen con Ash. Él se pondrá todo su equipo. Vuelvan hasta la zona donde estaba la puerta que pasaron de largo. Sigan su camino por ahí. No mucho después, se encontrarán con un soldado que vigila una sección de la prisión. Vayan al balcón del lado este y usando a Ash -con el botón de start cambian de un personaje a otro- arrojen su cuchillo. El arma de Ash va a rebotar y le dará en el mate al guardia, dejándolo así fuera de combate. Bajen las escaleras y pasen por la puerta que estaba vigilando el tipo. Revienten todos los robots que se vayan encontrando -Lilka es muy útil para esto- y busquen una puerta de color naranja. No muy lejos, encontrarán una palanca. Actívenla. Ignoren la siguiente terminal que vean, pasen el puente, suban las escaleras y ¡Uuff! llegaron a otra sección con celdas. Usen (como hicieron antes) la Jail Card en la celda de Brad. Una vez que el equipo ya sea de tres, usen a Brad para patear la terminal que no anda bien. Pasen por la puerta que estaba antes cerrada y agarren una Magic Apple, Heal Berry y una Mini Carrot. Hagan que Brad patee la puerta naranja. Una vez dentro, se encontrarán con el jefe del recinto. Pero no hablen con él todavía. Métanse en el cuarto de al lado y agarren todo lo que hay en él, que es mucho y muy útil. Ahora sí, enfrenten al jefe.



Prison Robot Gaonim



Partes del cuerpo:

Gaonim HP: 1800
Mano Der. HP: 1300

Ataques:
Hammer Swing, Chew Up

Debilidades: ARMS

XP: 450 Gella: 600

Estrategia:
Disparen primero con las ARMS contra el brazo del robot. Que Lilka, mientras tanto, se preocupe en curar con su Heal a Brad y a Ash. De esta forma es muy fácil vencerlo.

A continuación, verán lo que sucede con el jefe de la prisión y lo que pasa en la costa con nuestros tres personajes, que se encuentran con Irving.
Poco después, aparecen todos felices y contentos en la sala de Irving. Ash recibe un sistema para estar siempre comunicados y, como siguiente medida, le pide al equipo que se dirija al sur para investigar unos hechos ocurridos en una caverna.



Under Traffics

Caminen hasta encontrarse con una caja de explosivos al lado de una roca. Usen a Lilka para volarla. Pasen la puerta. En este cuarto, usen primero a Brad para patear la caja hasta la roca y luego usen a Lilka para hacerla estallar. El siguiente cuarto tiene tres cajas. Pateen la caja de la derecha hacia el este sólo una vez. Luego vuelvan a hacerlo pero esta vez cuatro veces hacia el sur. Vuélenla para destruir dos de las rocas. Hagan explotar luego la caja de dinamita, que está bien a la izquierda, junto a la roca que tiene al lado. Pateen tres veces la caja restante hacia el este y cinco al sur. Háganla volar y pasen la puerta del sur. Verán algunas gemas pero tendrán que pasar primero por la puerta del este. Se meterán en una zona con bastante agua y unas pequeñas balsas de madera. Pateen las piedras para moverse con las balsas de un lado a otro. Abran el baúl que hay por ahí un cartucho para la bayoneta de Ash, de nombre March Blast. Úsenla con Ashley para conseguir la Multi-Blast Arm. Salgan de esta pantalla por la puerta del sur. Vuelen la caja y agarren las gems que habían visto antes. Sigan hacia el sur. Pateen la caja para que caiga un nivel más abajo y luego llévenla a las patadas al norte, hasta colocarla contra la roca medio escondida. Reviéntenla y métanse en el hueco que quedó. Abran los dos cofres. En uno hay una moon Stone y en el otro, un Crest Graph. Salgan y hagan lo mismo con la caja, sólo que esta vez empújenla hacia el sur. Hagan, una vez más, que explote y sigan luego por la puerta que lleva al sur. En el cuarto que sigue van a ver dos cajas con explosivos. Patéenlas hasta que queden de forma tal que, al hacerlas estallar, puedan llegar hasta el cofre. En él nos espera el Map Scope. Salgan del pasadizo y vuelvan a entrar. Las cajas volverán a estar en su lugar original. Empujen ambas como para formar un puente y crucen para agarrar todas las gemas. Pasen la puerta del sur. Ahí tienen un pilar para grabar la partida.

Nota: *Si graban y deciden NO seguir el juego, van a ver unas escenas que de otro modo no se pueden ver.*

En el siguiente pasadizo van a ver un hombre herido. En ese preciso instante, Irving llama por el comunicador y nos da la orden de llevar al herido al pueblo más cercano, es decir, el otrora bullicioso Damzen City.

Damzen City

Apenas entran, revisen el barril que tienen a la izquierda. Ahí está el Mystic Word, una cosita que sube las habilidades mágicas de Lilka. Cerca del salón hay otro barril que contiene una Heal Berry y otro dentro del mismo, que tiene un Mitten, algo así como un amuleto que levanta las defensas de su poseedor. Si compran la bebida más cara del negocio, el tabernero les contará que al noreste existe una extraña cabaña. Un barril cerca de la salida de Gallows Pole tiene otra Heal Berry. Hablen con el doctor en la clínica para que atienda al herido que el equipo ARMS rescató en la caverna. Vayan a la casa al oeste del molino de viento y hablen -usando para eso a Ashley- con el muchacho que está junto a la mujer. Él les contará que la Torre está al sur de Damzen City. Salgan de la casa y se encontrarán con otro personaje que les dará más datos. Irving llama y les ordena ir a la Torre cuanto antes.

Nota: *La cabaña sobre la que el tabernero les comentó (Odd Headquarters) tiene una colección de figuritas con todos los personajes contra los que nos enfrentamos, incluyendo cada uno de los bosses. Ver estas tarjetas no cuestan nada y trae datos, como por ejemplo, las debilidades de cada uno de ellos y hasta qué ítems podría tener cada uno de estos bichos. ¡Espectacular! Si bajan unas escaleras, pueden cambiar el nombre de alguno de los personajes. Además hay dos cofres cerrados mágicamente que contienen un ítem de nombre Goat Doll y Funny Sandals. Para conseguirlos, primero habrá que obtener unos Duplicators. Se trata sin duda de un negocio interesante, en el medio de la nada.*

Telepath Tower

Comienzan en un gran hall. Acá lo único que hay que hacer es agarrar las cajas de madera y arrojarlas contra los cubos que brillan (en total son 3). Cuando lo hayan hecho, los cubos se





Ahora sí, salgan de nuevo de la habitación y suban más y más escaleras, hasta llegar a otro cuarto bastante ruidoso, con varios cubos y un cristal giratorio en el medio mismo de dicha habitación. Es ahí cuando Vinsfeld, el líder de la organización terrorista apodada Odessa, lanza su mensaje contra toda superficie que pueda reflejar. Su imagen aparece en los lagos, estanques y espejos de varios reinos. Brad se pone nervioso y empieza a darle algunas patadas a la máquina encargada de transmitir de la torre. Hace su aparición otro boss

Vagesta

Partes del cuerpo:

Vagesta	HP: 2600
Mano Der.	HP: 1100
Mano Izq.	HP: 1100

Mysterious Phantom Being
Vagesta

Ataques:
Distortion, Disease Cloud, Life Returner

Debilidades: Vortex

XP: 1200 Gella: 1200

Estrategia:
Usen las nuevas ARMS para hacerle mucho daño a la vez a este bicharraco. Disparen mientras Lilka usa el Heal sobre aquel que lo vaya necesitando. Si Vagesta empieza a brillar, ni se gasten en tirarle porque no le van a dar. En ese caso es mejor atacarlo cuerpo a cuerpo. Ganarán un montón de experiencia cuando lo hayan vencido, además de dos Lucky Cards.

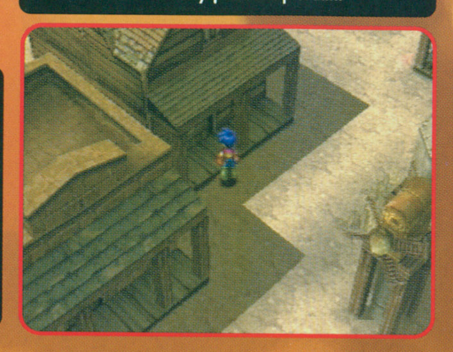
pondrán de un color tirando a rojizo y la puerta del lado sur se abrirá para permitirnos el paso. Sigan viaje por ahí, suban un par de escaleras y pasen por la siguiente puerta. La habitación tiene una computadora y unos engranajes enormes. Verán que hay dos puertas, una de ellas cerrada. Pasen por la que está abierta y sigan subiendo. Ahí verán un cofre y una palanca, ambos fuera de nuestro alcance. Sigan hacia el sur y suban unos escalones más. Van a dar a una especie de puente. Tírense lo más cerca que puedan de la palanca y actívenla. Eso hará que el puente se ponga en la posición correcta para ser cruzado. Hagan todo el recorrido una vez más y crucen dicho puente. Suban otro par de escaleras para llegar hasta un pilar de los que sirven para los saves. Vayan para el oeste, doblen a la derecha y busquen una palanca. Úsenla para destrabar la puerta cerrada. Vuelvan y verán que la puerta daba a un ascensor. Si van al 3er piso podrán hacerse con el bendito cofre al que no podían llegar de ningún modo. Así conseguirán el Booty Call, una herramienta que sirve para descubrir tesoros ocultos en cada una de las habitaciones por las que andemos. Ahora sigan hasta el 4to piso. Ahí hay un cofre que contiene una Teleport Gem. Suban al 5to piso para conseguir varios objetos útiles de tres cofres a los cuales no podíamos llegar por culpa de un boquete en el piso. En los cofres antes mencionados hay: una Mini Carrot, una Revive Fruit y un Crest Graph. Van a tener que seguir subiendo (sí, ¡más todavía!) hasta un cuarto repleto de palancas.
A modo de muestra, pondremos un número a cada una de las palancas para que se guíen:

		S		
		10	9	
	8	7	6	
E	5	4	3	W
		2	1	
		N		

Muevan las palancas en el siguiente orden: 1, 2, 5, 4, 2, 3, 7, 9, 3, 4, 3 para llegar así hasta la salida. Dejen el cuarto y vuelvan a ingresar inmediatamente después. Muevan ahora la palanca 10, 6 y 4 para llegar hasta el cofre blanco. Brad tendrá que patear el baúl para conseguir una nueva ARM.

Al terminar la pelea, Brad tira la idea de volver a Damzen City.

Acá termina la segunda parte de la solución de Wild Arms 2. Pero esto recién empieza. En el próximo número sigue la guía para lo que falta de este gran RPG de Sony. ¡No se la pierdan!



¿acaso pensabas que la PC sólo se usaba para trabajar?



te espera en todos los kioscos del país

THE LEGEND OF DRAGOON

Por Maximiliano Ferzzola

Y seguimos con la guía de Legend of the Dragoon. Hoy tienen ante ustedes la solución completa del segundo CD más una lista con todas las Additions y la información necesaria para mastearte en cada una de ellas. Claro, además de la lista completa de donde podés encontrar los Star Dust de este CD. ¡Y allá vamoooooossss!

En búsqueda por Lloyd

Los personajes aparecen directamente en la Ciudad de Fletz. Cruzá el puente y enterate de par de cosas. Luego de la conversación encará para el castillo. ¡No te dejan entrar! ¿Podés creer? Buscá el Bar y la moza te va a llenar la cabeza con su parloteo. Salí del bar y hablá de vuelta de la minita. Te va a decir que busques a Fester. Buscá la casa de Fester y preparate para una linda secuencia FMV. Terminada la secuencia, entrá a la casa a la izquierda de la entrada del pueblo, esa que tiene un jardín frente. Hablá con Nello y escucha su aburridísima historia para que te logré hacer dormir y pasar la noche. A la mañana siguiente todos se encuentran en la entrada del pueblo, pero antes de salir para Donau, andá al bar y canjeale los Star Dust a Martel. Te va a dar una anillo que dobla la cantidad de Magic Points del portador y otro que le agrega una bocha de energía, muy útiles. Lo aconsejable sería que le pongas el anillo de Magia a Rose y el otro a Dart. Para llegar a Donau vas a tener que cruzar por Deserted Land. Súbitamente por esas tierras te aparece una patota de pesados que te van a querer partir en dos. Te conviene matar primero a los dos patoteros del frente, que son más rápidos que su jefe y luego concentrarte en este último.

A pesar de que le llenaste la cara de dedos los patoteros estos logran llevarse un bien muuuy preciado por Dart: Su espíritu Dragoon. ¡Qué macana! Agarrá por el camino derecho que salís justito a Donau. Dentro del pueblo mandate para la primer casa a la derecha y hablá con Kate. Te va a dar una carta, llevásela al Mayor del pueblo. Luego de la charla salí de la casa y verás una secuencia en donde Meru se defiende de unos bandidos que le tocaron el (llenar a discreción). Cuando la secuencia termine, Meru te va a pedir unirse al grupo. Decile que sí y salí del pueblo rumbo a Fletz. Volvé a hablar con el guardia que custodia la entrada al castillo... ¡No hay caso, che... no te deja entrar! Bueno, buscá el Item Shop y hablá con Fester. Luego salí y hablale de vuelta. El te va a hacer entrar al castillo y el Rey te va a dar el permiso que necesitabas para entrar a Corrupted Gravity. Mandate para allá.



Mostrale al Guardia el pase y entrá. La acá la cosa no es muy complicada. Simplemente abrite camino saltando entre las rocas flotantes hasta el Save Point de arriba de todo. No te olvides de grabar, porque después viene otro Virage que debés enfrentar.

Virage

Este Virage tiene Cabeza, Cuerpo, Mano izquierda y Mano Derecha. Lo más aconsejable sería que concentres tus primeros ataques en la Mano Izquierda ya que tiene un poder que te mata de una y en el cuerpo que te puede dejar tonto. Usá cuando puedas el Death Dimension de Rose y el Flower Storm de Albert. Las manos se regeneran, cuando salga la izquierda eliminala de una porque te puede causar más de un dolor de cabeza.





Dentro de la fortaleza te van a disparar flechas a lo bobo, en la entrada nomás entrá al edifico de la izquierda y apretá el botón de acción en la cosita que brilla. ¡No disparan más nada! Yuupi. Más adelante te tienen preparada una emboscada, corré un buen rato esquivando las flechas hasta que salga uno de los malos a pegarte. Acabá con él y sus secuaces. Luego Haschel se separará del grupo. Mandate por donde se metió, no sin antes curarte con las "lucecitas" y salvar.

Gehrich & Mappi

Estos son dos huesos duros de roer. Primero eliminá a Mappi que el chabón te puede matar de una. Es recomendable usar el Death Dimension de Rose y créanme que el Astral Drain funciona a las mil maravillas contra Gehrich.

Luego de una secuencia aparece Kongol, ese maldito que intentó apalearte en dos oportunidades, a salvar a tu grupo. Cool, ¿no? Bajá por donde se abre y una vez en el Cuarto del Tesoro agarrá la cosita que brilla. ¡Es el Dragoon Spirit de Dart! Ahora volvé a Fletz.

¡Otra vez en Fletz!

¡Antes de hacer nada aprovisionate con todo! Mirá que lo que viene es durísimo... Mandate para el castillo. Alguno de los guardias fueron cambiados por bandidos y no te van a dejar



pasar, así que sin que te vean (cuando estén de espaldas) mandate sigiloso hasta el final, lo más alto de la torre derecha. Cuando la princesa Lisa se una al grupo encará para la torre izquierda (de vuelta sin que te vean) hasta llegar a la habitación de Emille. Tocá el cuadro. ¡Te transportás a otra dimensión! La verdadera Princesa Emille está durmiendo del otro lado. Fijate que arriba a la izquierda hay una chispita, tocala. Emille se despierta y se une al grupo. Antes de ir a la habitación donde se está celebrando la ceremonia ¡SALVÁ! Luego de una secuencia Lenus mostrará su verdadera cara.



Lenus

Realmente Lenus es durísima... la mayoría de los ataques de la minita van dirigidos al grupo ¡y sacan una bocha! Así que lo más recomendable es que tengas la energía siempre a tope y uno cuantos ítems de resurrección. Al principio atacala con los combos (aunque un Flower Storm de Albert no viene mal para aumentar la defensa) acumulando puntos para cargar los contadores Dragoons. Cuando la flecha que indica la salud de Lenus se ponga roja, desatá el Mega poder Dragoon de todos (con el botón del Ying y el Yang cuando tenés el máximo de carga en todas) y atacala sin usar magias (Nota: cuando estás en este Modo siempre te salen los ataques más poderosos) En dos o tres turnos lo más probable es que la minita palme.

Navegando por alta mar

Lenus, a pesar de haber sido apaleada, logra escapar. Para seguirla el Rey ofrece un paseo en su nave de guerra. Volvé a Donau y encará para el puerto. Hablá con el Capitán para zarpar. Y acá viene una parte aburridísima... Lleva a Shana a que se encuentre con Dart. Luego lleva a Dart a que se encuentre con Rose. Lleva a Rose a que se encuentre con Haschel. Haschel quiere hablar con Kongol. Ahora Kongol

LLEGARON LAS CARTAS EN ESPAÑOL DE



VENTAS POR MAYOR Y MENOR
BOOSTERS - ALBUMES
TODO EL MERCHANDISING

NINTENDO 64
TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS



CLUB NINTENDO DEL USADO

Trae tu cartucho usado de Nintendo o Game Boy y te lo tomamos en parte de pago por otro

POW



PLAYSTATION
TODO EN ACCESORIOS, LAS ULTIMAS NOVEDADES Y MUCHO MAS!!!

YA LLEGARON LAS FUNDAS PARA GUARDAR TUS CD'S!
(TAMBIEN POR MAYOR)

TENEMOS TODO PARA SEGA Y FAMILY!!!

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)



AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZ
ABIERTO DE LUNES A
E-MAIL: CONTACTO
NUEVA DIRECCION DE INTER


NEXT LEVEL
EXTRA


Parasite Eve II


NEXT LEVEL
EXTRA


Parasite Eve II



PLAYSTATION2

LOS ULTIMOS JUEGOS DE LA NUEVA CONSOLA DE SONY!



SEGA DREAMCAST

LOS MEJORES TITULOS!!



VOLANTE EXCLUSIVO DE POWER GAME!!





¡NOVEDAD!

TENEMOS LA BATERIA CON EL DRUMMANIA PARA PLAYSTATION 2

COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS

A ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
SABADOS DE 9 A 20 HS.
@POWERALL.COM.AR
ET: WWW.POWERALL.COM.AR



quiere hablar con Albert y Albert quiere hablar con Meru, quien a su vez quiere hablar con Dart. Uffff... Dart y Meru deciden hablar con Rose. Cuando estos dos se la encuentran divisan a lo lejos ¡UNA NAVE FANTASMA! que para colmo se estrella contra el Queen Fury.

En la nave tenés que ir buscando unos fantasmitas violetas que se esconden en cofres. ¡Ah! Acá las peleas no son al azar así que te convendría evitar a los fantasmitas porque pueden sacarte mucha energía. Cuando venzas tres veces al fantasmita violeta (se esconde en unas cajas de tesoro) tenés que ir a la cabina del capitán. Ok, ok, ok ya sé... hay un cofre que para abrirse necesita una combinación. Desgraciadamente esta combinación cambia siempre. Para sacarla tenés que ir a una habitación con un brillito en el piso. Cuando lo tocás aparecen cuatro fantasmas. Cada uno de ellos te dicen un número. Para abrir la caja tenés que usar TRES de esos números. Son 24 combinaciones, pero solo lo podés intentar 10 veces. Además podés abrir la caja tantas veces quieras, pero el número siempre cambia. Pero si abrís CINCO veces el cofre vas a obtener el ítem Fighter's Ultimate. Con este accesorio el personaje que lo porte hará los combos automáticamente. ¡Suerte! Bueno, cuando venzas al fantasma violeta por tercera vez andá a la cabina del Capitán. Un chabón aparece, y así como



aparece, desaparece. Pero en el suelo deja una llave. Andá a la puerta que antes no se abría y preparate para combatir. Es recomendable que saltés al Queen Fury y salvés.

Los Muertitos

El problema con estos bichos es que se regeneran luego de muertos un par de turnos (o sea ¡reviven!) Atacá al capitán de los soldados muertos hasta que la flechita marque amarillo. Concentrate, en un principio, solo en ése. Luego convertí a los tres en Dragoons y usá ataques que les peguen a TODOS. Si con eso no alcanza usa algún ítem de ataque múltiple (Meteor Fall es el más recomendable).



Lidiera

Luego de la secuencia aparecen Rose y Dart en una caverna. El FMV que se ve a continuación es uno de los mejores del juego. Relajate y disfrutalo. A la mañana los sorprende un pibe habitante del pueblo de Lidiera, que les pide que lo ayuden a llevar a su mamá a Feuno. Para eso vas a tener que pasar por la UnderWater Cave. Cuando llegués a Fueno, aprovisionate y comprá armas. Andá hasta el muelle y hablá con el Capitán del Queen Fury. Andá al hotel y hablá con todos. Cuando toda la chachara termine mandate, de vuelta, hasta Lidiera. Subite al botecito y navegá hasta la plataforma del medio. Hablá con el Mayor hasta que lo convenzas de que abra el portón para tener acceso a la represa. Cuando logres chamullarlo lo suficiente para que abra la reja, metete dentro de la cueva y usá la válvula. Salí del pueblo hasta UnderWater Cave y seguí por el camino que se abrió sin olvidarte ningún cofre en el camino.

Al final del camino ¿a que no saben quién aparece? El guacho de Lloyd con Lenus (Ah! y un pequeño Dragooncito mega poderoso) Lloyd se las pianta, pero Lenus quiere acabar de una vez y por todas con todo tu grupo.



Lenus y Sea Dragoon

Esta es bastante difícil. Los dos tienen ataques devastadores que pueden acabar, en un abrir y cerrar de ojos, con el grupo. Los personajes más recomendables a usar son: Dart, Rose y Albert. Atacá primero al Dragoon marino para cargar el contador Dragoon de los personajes. Cuando LOS TRES estén al máximo desencadená el poder Dragoon Máximo y usá los ataques normales que, en este estado, son devastadores. SIEMPRE tené la energía por encima de 700. Cuando acabes con el Sea Dragoon concentrate en Lenus con la misma táctica.

Acabadas estas molestias volvé a Fletz. Andá al castillo. El Rey los declara héroes del Reino bla bla bla, Dart y Shana se dan unos besitos en el balcón y todos felices. Luego uní a todo el grupo que anda disperso por ahí y mandate para el Dressing Room (arriba del área de entrenamiento) y preparate porque este CD ya casi ha finalizado.

Ubicación de los StarDust del Disco 2

Fletz	• En la Armería, en una caja a la izquierda. • En la Tienda de Gemas, abajo a la izq. • En el Item Shop, en el telescopio. • En una caja al lado de la entrada del Bar. • En la Plataforma frente a la casa de Nello. • En el cuarto en la base inferior de la torre derecha del Castillo. • En la estatua a la izquierda del Hall del Castillo.
Donau	• En la fuente de agua cerca de la entrada. • En la cocina del Mayor.
Giganto Home	• Debajo de la Antorcha derecha al lado de la escalera que baja para el Cuarto del Tesoro.
Queen Fury	• Entrando por las tres puertas en la cañería de la derecha. • Al lado del Kongol, en el sótano del barco.
Lidiera	• Dentro de la jaula, en la casa donde está el Save Point.
Feuno	• En el cuadro al lado de la escalera del Hospital. • En los barriles debajo de la escalera.



Consejitos para las Additions

Una de las cosas más atrayentes de Legend of the Dragoon es el sistema de Additions. Si ya estás a esta altura del juego no creo que sea necesario explicarte de qué la va. Pero si creo interesante hacerte algunos comentarios que, tal vez, hayas pasado por alto.

Cada Addittion tiene un Nivel, un porcentaje de Daño y una cantidad de Spirits Points que te dará de concretar el ataque con éxito. Cada Addittion tiene cinco niveles que se logran luego de usar 99 veces el combo (hasta el final). Este es el cuadro de suba de niveles de las Additions:

Uso	Nivel
0 - 19 veces	1
20 - 39 veces	2
40 - 59 veces	3
60 - 79 veces	4
80 - 99 veces	5

Es recomendable que practiques TODAS las Additions hasta llevarlas al quinto nivel, ya que cuando seas el Maestro de los Combos uno Megapoderoso se te va a habilitar. Si tenés el Fighter's Ultimate pasalo de personaje a personaje hasta que sean unos capos en el arte de los Combos. Otra cosa: practicá las Addittions con monstruos menores ¡No vayas a lo ciego a pelearte con los Jefes si no la tenés clara!

A continuación, te presentamos unos hermosos cuadritos con todos los datos sobre las Addittions a sacar en el transcurso del juego y sus detalles (Nota: donde dice Nivel, es el Nivel que debe alcanzar el personaje para que se le habilite la Addittion)



DART

Double Cut
Nivel 1
Número de golpes: 1

Nvl	SP	Daño
1	35	150%
2	35	157%
3	35	165%
4	35	180%
5	35	202%

Volcano
Nivel 2
Número de golpes: 3

Nvl	SP	Daño
1	20	200%
2	24	210%
3	28	220%
4	32	230%
5	36	250%

Panic Rush
Nivel 8
Número de golpes: 2

Nvl	SP	Daño
1	30	150%
2	45	150%
3	60	150%
4	75	150%
5	102	150%

Clash Dance
Nivel 15
Número de golpes: 4

Nvl	SP	Daño
1	50	150%
2	60	172%
3	75	195%
4	85	217%
5	100	250%

Madness Hero
Nivel 22
Número de golpes: 5

Nvl	SP	Daño
1	60	100%
2	90	100%
3	120	100%
4	150	100%
5	204	100%

Moon Strike
Nivel 29
Número de golpes: 6

Nvl	SP	Daño
1	20	200%
2	20	240%
3	20	280%
4	20	320%
5	20	350%

Flame Dynamic
Llevando todas las otras a Nvl 5
Número de golpes: 7

Nvl	SP	Daño
1	100	250%
2	110	300%
3	120	350%
4	130	400%
5	150	450%



LAVITZ / ALBERT

Hard Bone
Nivel 1
Número de golpes: 1

Nvl	SP	Daño
1	34	100%
2	38	110%
3	42	120%
4	45	130%
5	50	150%

Spinning Cane
Nivel 5
Número de golpes: 2

Lvl	SP	Daño
1	35	100%
2	35	125%
3	35	150%
4	35	175%
5	35	200%

Rod Typhoon
Nivel 7
Número de golpes: 4

Lvl	SP	Daño
1	30	150%
2	45	162%
3	60	174%
4	75	186%
5	100	202%

Gale's Dance
Nivel 11
Número de golpes: 6

Lvl	SP	Daño
1	35	200%
2	35	240%
3	35	280%
4	35	320%
5	35	350%

Cherry Blossom Storm
Llevando todas las otras a Nvl 5
Número de golpes: 7

Lvl	SP	Daño
1	60	300%
2	90	324%
3	120	348%
4	150	372%
5	202	405%



ROSE

Whip Smack
Nivel 1
Número de golpes: 1

Nvl	SP	Daño
1	35	100%
2	35	125%
3	35	150%
4	35	175%
5	35	200%

More and More
Nivel 14
Número de golpes: 2

Nvl	SP	Daño
1	30	150%
2	45	150%
3	60	150%
4	75	150%
5	102	150%

Hard Core Blade
Nivel 19
Número de golpes: 5

Nvl	SP	Daño
1	35	100%
2	35	150%
3	35	200%
4	35	250%
5	35	300%

Demon's Dance
Llevando todas las otras a Nvl 5
Número de golpes: 7

Nvl	SP	Daño
1	100	200%
2	100	280%
3	100	360%
4	100	440%
5	100	500%

HATCHEL

Two Consecutive Hits
Nivel 1
Número de golpes: 1

Nvl	SP	Daño
1	35	100%
2	38	110%
3	42	120%
4	45	130%
5	50	150%

Three Roads' Crossing
Nivel 14
Número de golpes: 2

Nvl	SP	Daño
1	20	150%
2	20	162%
3	20	174%
4	20	186%
5	20	202%

Four Immortals Summon
Nivel 18
Número de golpes: 3

Nvl	SP	Daño
1	50	100%
2	61	100%
3	75	100%
4	86	100%
5	100	100%

Five Wheels Infinite Break
Nivel 22
Número de golpes: 4

Nvl	SP	Daño
1	35	150%
2	35	187%
3	40	225%
4	45	262%
5	50	300%

Six Ways Seven Lives
Nivel 27
Número de golpes: 6

Nvl	SP	Daño
1	15	200%
2	15	250%
3	15	300%
4	15	350%
5	15	400%

Eight Wire One Kick
Llevando todas las otras a Nvl 5
Número de golpes: 7

Nvl	SP	Daño
1	50	300%
2	75	345%
3	100	390%
4	125	435%
5	150	501%

MERU

Double Spank
Nivel 1
Número de golpes: 1

Nvl	SP	Daño
1	20	100%
2	24	110%
3	28	120%
4	32	130%
5	34	150%

Straighten
Nivel 21
Número de golpes: 3

Nvl	SP	Daño
1	35	150%
2	43	162%
3	51	174%
4	59	186%
5	70	202%

Cool Buggy
Nivel 26
Número de golpes: 4

Nvl	SP	Daño
1	60	100%
2	90	100%
3	120	100%
4	150	100%
5	180	100%

Catch Cradle
Nivel 30
Número de golpes: 4

Nvl	SP	Daño
1	20	150%
2	20	195%
3	20	240%
4	20	285%
5	20	351%

Parky Step
Nvl 5 en todas las otras
Número de golpes: 7

Nvl	SP	Daño
1	100	200%
2	100	300%
3	100	400%
4	100	500%
5	100	600%

KONGOL

Added Attack
Nivel 1
Número de golpes: 1

Nvl	SP	Daño
1	35	100%
2	38	110%
3	42	120%
4	45	130%
5	50	150%

Inferno
Nivel 23
Número de golpes: 3

Nvl	SP	Daño
1	20	100%
2	20	125%
3	20	150%
4	20	170%
5	20	200%

Bone Break
Llevando todas las otras a Nvl 5
Número de golpes: 7

Nvl	SP	Daño
1	100	200%
2	100	220%
3	100	240%
4	100	260%
5	100	300%







[p a r a s i t e e v e]

Por Fernando Brischetto

En esta ocasión te presentamos la solución completa de Parasite Eve, uno de los mejores juegos de Square Soft, con una historia digna de una producción de Hollywood, donde Aya Brea, una mujer policía de New York, debe luchar contra una poderosa fuerza desatada nada menos que por nuestras propias mitocondrias en estado rebelde.

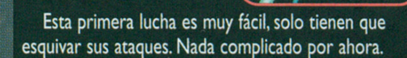
Día 1 RESONANCY

1. Comenzamos el juego en la entrada al Carnegie Hall. Entren al teatro. Luego de la secuencia donde la gente se prende fuego, suban los escalones y enfréntense a Eve.

Eve (Actriz / Melissa)

- Nivel: 1
- HP: 40
- EXP: 0

Esta primera lucha es muy fácil, solo tienen que esquivar sus ataques. Nada complicado por ahora.



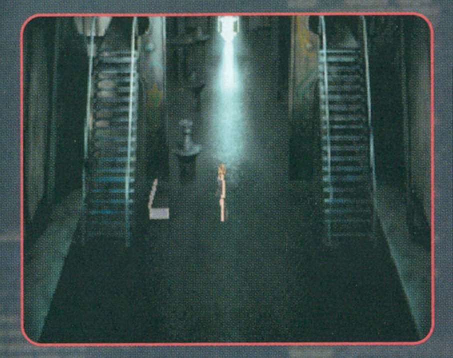
Al vencerla escapará. Síganla a la parte trasera del escenario. Examinen el agujero en la tierra y oirán que llegan los policías. Aquí hay un cofre con **Medicine 1**, tómenlo. No salten al agujero todavía, vuelvan al frente del teatro. Hablando con el primer policía se pueden curar los daños que hayan recibido durante la lucha con Eve. Hablen con el otro policía y les dará **Municiones +6**. Pueden repetir esto hasta diez veces. Vuelvan al agujero y salten.



2. Verán una chiquita al fondo que se ríe y luego se va rápidamente. Procedan en la misma dirección que ella. Vayan al fondo del pasillo y luego de



enfrentarse a una rata, métanse en la puerta de la derecha. En esta habitación un payaso cree que lo van a asaltar y sale corriendo. En esta habitación encontrarán **Municiones +6** en el segundo casillero de la derecha. Salgan. Vayan al norte hasta la última puerta de la izquierda. Examinen el cuerpo quemado que está encima del escritorio, que se caerá al suelo. Háganlo otra vez para conseguir la **Theater Key**. En este cuarto hay un teléfono para grabar el juego.



3. De vuelta en el pasillo, vayan al sur y tomen la primera puerta de la izquierda. Abran el armario para conseguir un **Municiones +6**, y lean el diario que hay sobre el escritorio que habla sobre la actriz que se transforma en Eve. Con esto obtendrán la **Rehearse Key**. Vayan a la primera puerta izquierda, comenzando por el pasillo al que llegaron por el pozo. Examinen el armario y luego de matar a la rata vuelvan a examinarlo para la pistola **P220**. Pasen por el agujero en la pared, en la esquina del cuarto, donde hay un chaleco **N Protector** en un cajón. Salgan al pasillo.

Antes de ir por la puerta al final del pasillo (norte) revisen las habitaciones restantes en busca de munición y objetos. Una vez en esta habitación verán a Eve tocando el piano.

Eve



- Nivel: 4
- HP: 92
- EXP: 0

En este segundo encuentro Eve es más poderosa. Usen la P220.

Luego de vencerla, revisen detrás del piano y salten por el agujero para entrar en las cloacas.

4. Sigan derecho y luego de enfrentarse a unas ratas hallarán el arma **M1911A1**. Continúen y verán a la niña nuevamente. Antes de ir por donde salió examinen bien el área. Pasando por la puerta blanca, encontrarán al final una reja cerrada con llave. Examinen el dispositivo junto a la reja para abrirla. Aquí también hay un teléfono. Pasen por la reja y verán que Eve les deja una de sus mascotas para luchar, un lagarto gigante.

Lagarto

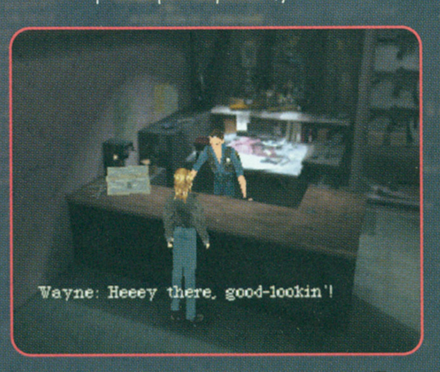


- Nivel: 7
- HP: 120 (cabeza)
- HP: 80 (cola)
- EXP: 30

Luego de vencerlo obtendrán un Kv Vest y pasarán al segundo día.

Día 2 FUSION

5. Comenzamos en el departamento de policía de Nueva York, Recinto 17. Baker, el jefe del recinto, les dará el **Mod Permit**. Salgan de la oficina de Baker. En esta otra hay un teléfono para grabar la partida. Salgan por la puerta al pasillo y bajen las escaleras. Entren a la primera puerta que vean, justo frente a las



Poderes de la Parasite Energy

Heal	1	Te cura 30 hit points.
Scan	4	Determina los hit points del enemigo, max HP, y debilidades
Slow	7	Reduce la recuperación de la barra de ataque (AT) por 1 round.
Detox	9	Cura el envenenamiento.
Heal HI	11	Sana 60 hit points.
Barrier	13	Transfiere el daño que te hagan los ataques a tu barra de PE.
Energy Shot	15	Probabalemente lo que más vayas a usar. Es un rayo de energía que usa tu PE.
Confuse	17	Confunde los ataques del enemigo.
Haste	20	Incrementa tu AT por un round.
Heal EX	22	Sana 280 hit points.
General Heal	25	Sana gradualmente tus hit points con lo que te quede de PE.
Medic	28	Te cura por completo.
Preraise	30	Revive tu personaje al morir.
Full Recovery	32	Cura por completo los hit points y el estado de tu personaje.
Liberate	33	Usa la PE para cambiar a otra forma y dañar mucho al enemigo. Excelente.

escaleras. Una vez allí, tomen el **Tool** del cofre. Hablen con el tipo del mostrador, llamado Wayne. Torres volverá y les dará el rifle **M16A1**, pidiéndoles el permiso (**Mod Permit**).

Si quieren, pueden dejarle a Wayne las cosas que no necesiten, como las llaves del teatro. Salgan. Suban las escaleras.

6. Verán a un chico, Ben, que es el hijo de Daniel (su compañero policía). Vayan a la oficina de Baker y hablen con él. Luego de la conferencia de prensa y después que Aya hable con Baker, Nix le dirá sobre un científico en el museo que investiga sobre las mitocondrias, llamado Klamp. Salgan al pasillo, vayan por la puerta doble y de ahí al Museo. Una vez allí, suban la escalera. Daniel hablará con el guardia y podrán entrar. Dentro del museo, firmen su entrada en el escritorio ya que sino



no podrán seguir a Daniel. Aquí hay un teléfono al fondo en la pared. Suban las escaleras. Luego de hablar con el Doctor Klamp vuelvan al Recinto 17.

7. Vayan al pasillo y entren en la sala de prensa, al fondo a la derecha. Baker les informará que Melissa estará hoy en Central Park. Daniel saldrá corriendo ya que su hijo iba al concierto y podría estar en peligro. Vayan abajo, a la sala de armas, donde está Wayne, y revisen los cofres para juntar municiones. Aprovechen para dejar lo innecesario a Wayne. Salgan del lugar y vayan a Central Park.

8. Aquí Daniel se quedará, así que deberán seguir solos. Al entrar verán un automóvil estacionado y cerca un teléfono. Sigan adelante. Aquí hay tres rejas en la izquierda y en la derecha hay cofres con munición o medicina. Pasando por la del centro obtendrán un arma (**P8** o **M9**). Rodeen la cerca y vayan a la izquierda donde hay un teléfono. Entren a la habitación contigua y abran el cajón del escritorio donde está la **Zoo Key**. Acá también hay un chaleco y el **Grenade Launcher M203**, en un armario que se alcanza al empujar la camilla. Salgan.

Sigan a la derecha de la habitación y entren al invernadero, pasen por el vidrio roto y den la vuelta donde hay tres cofres con ítems (**Medicine**, **Cure-P** y **Defense +1**). Salgan.

Vayan al fondo y tomen las municiones del cofre detrás de la columna. Bajen los escalones y tomen el



Tool del cofre. Suban y ahora métanse por la puerta junto a las columnas. En este jardín revisen todos los caminos en busca de cofres y vuelvan a este punto (donde el camino se divide en V). Suban por el camino izquierdo y pasen por la reja.



9. Sigan derecho a la izquierda ignorando el camino con el cuerpo quemado. Entren al anfiteatro y luego de una conversación con Eve, vuelvan a la pantalla anterior y de allí a la derecha dentro del **Backstage**. Sigan a Eve. Vayan al sur doblando a la izquierda por donde está el tipo quemado. Suban los escalones. En este pequeño lugar hay dos cofres ocultos a cada lado, uno con **Revive** y otro con **Municiones +15**. Sigan al norte. En esta pantalla hay un teléfono y junto a éste un cofre con **Municiones +15**. Vuelvan atrás y bajen los escalones. Ahí verán a la muchacha que sale corriendo. Síganla y en la primera intersección doblen a la derecha, luego bajen hacia el sur. En la pantalla del puente abran el cofre y tomen el **SV Vest 1**. Sigan derecho. Tomen el **Defense +1** del muelle. Sigan derecho sin tomar las intersecciones que van al norte. Crucen el gran puente y en la pantalla de la fuente vayan por el pasillo al norte sin olvidarse de los cofres a los costados con **Defense +1** y **PE +1**. En la próxima pantalla hay un teléfono. Conviene salvar ahora antes que aparezca otro de los monstruos pesados. Avancen un poco más y se enfrentarán a cuatro gusanos gigantes.



Gusanos gigantes



- Nivel: 13
- HP: 660 en total
- EXP: 0

Estos gusanos suben su poder al matar alguno de ellos (120 el 1ro., 150 el 2do., 180 el 3ro. y 210 el 4to.). Tengan cuidado con las púas que se abren al ser disparadas por los gusanos.

10. Sigan derecho y se encontrarán con Eve, que está sobre una carroza. Otra vez se le enfrentarán.

EVE



- Nivel: 14
- HP: 330
- EXP: 0

Acá lo mejor es correr de un lado al otro apenas vean que Eve lanza el ataque. Con esta batalla finaliza el día dos.

Día 3 SELECTION

11. El día empieza con Aya despertándose en un casa en el Soho. Tomen las municiones del cofre. En la habitación también esta Maeda y Daniel. Salgan. En la calle revisen los tachos de basura a la izquierda y tomen la **Trading Card**. Sigan a la izquierda e intenten entra en la "**Gun Shop**", que finalmente abrirá Daniel de un disparo. Revisen todo el negocio que esta lleno armamento (**Bullet Cap + 1**, **Tool**, **Range +1**, **Rifle M11**, **Club 2**, **Municiones +15**, la pistola **G19**, y un **Cr Vest 1**).

Salgan. Vayan bien a la derecha y entren a la Farmacia y tomen todo lo que puedan (**Revive**, **PE +1**, **Medicine +2**, **Cure - M**, **Medicine +3**, **Defense +1**). Dentro de este negocio hay una habitación al fondo a la izquierda donde pueden encontrar un **CR Evade**



+1 y un **Tool**. Salgan y vayan una pantalla atrás. Suban al coche del lado del acompañante de adelante.

12. Ya en el recinto 17, Daniel saldrá corriendo. Tienen que seguirlo. Maeda les dará el Hamaya para la buena suerte. Una vez el pasillo principal, revisen dos veces al policía en el piso y tomen las municiones. Vayan al cuarto al sur a la izquierda y revisen los casilleros (**Medicine 3**, **Cure-P**) y revisen dos veces al policía tirado en busca de municiones. Salgan. Vayan a la oficina principal donde está Warner tirado en el piso. Hablen dos veces con él para obtener **Municiones +15**. Salgan y bajen al cuarto de armas donde pueden obtener una **M92**. Revisen los cofres. Salgan y vayan a la puerta al final a la izquierda donde estaban los perros. Hablen dos veces con Cathy para obtener **Municiones +6**. Vuelvan al piso de arriba y vayan al norte donde Nix les cuenta sobre la perra policía Sheeva. Sigan derecho y entren en la sala de prensa. Tomen el **CM Vest 2**. Vuelvan donde está Nix y suban las escaleras. Hablen con el policía para obtener municiones. Pasen la reja y entren en la habitación de la derecha y luego de enfrentarse a unos monstruos tomen la **Storage Key** que brilla al otro lado de la habitación.

13. Salgan y vayan al final del pasillo. En este cuarto hay un teléfono para grabar el juego y un par de cofres con **Medicine 3** y **CR Evade +1**. Salgan y doblen a la izquierda. Suban la escalera y a la izquierda encontrarán una habitación, "Technology Lab", donde hay un médico que les puede curar todas las heridas (A). Salgan y continúen al norte donde hay un tipo en el piso que tiene la **Locker Key**. Pasen por las puertas dobles y luego de matar al monstruo de turno obtendrán el rifle



SG550. Revisen los cofres del cuarto y hablen con el policía dos veces para conseguir municiones. Revisen el cuarto escondido en la esquina superior derecha donde hay un cofre con el **N Jacket**.

Salgan, tomen el pasillo y entren en la puerta de la izquierda donde Sheeva se ha transformado en un espantoso perro gigante.

Sheeva



- Cabeza Izq. 300 HP
- Cabeza Medio 450 HP
- Cabeza Der. 200 HP

Este es el enemigo más duro hasta ahora. Lo mejor es correr en círculos y tratar de destruir su cabeza derecha primero, con lo cual se hará más fácil esquivar sus ataques

Día 4 CONCEPTION

14. Comenzamos en la oficina de Baker. Vayan al pasillo principal y entren en el cuarto que está a la izquierda. Abran el casillero que estaba cerrado. Con esa llave conseguirán la **Trading Card**. Salgan del cuarto y bajen las escaleras, diríjanse al cuarto que está al final del pasillo, el **Storage Room**. Allí está la ametralladora **MP5K**, un **Tool** y un **Offense + 1**. Salgan de la habitación y vayan al **Technology Lab**, que es donde la medica curó a Aya **(ver A)**. Allí está Maeda. Hablen con él, tomen las municiones de Daniel y salgan del edificio para ir al Hospital.

15. Hablen con Maeda, quien les dará un amuleto (**Mayoke**). Dentro del Hospital, usen el teléfono para salvar la partida. Ahora vayan al área de espera y abran el cofre al lado de las dos sillas para conseguir **Municiones +15**. Ahora diríjanse al ascensor y ábranlo. Aprieten el botón y llegarán al sótano. Bajen del ascensor y tomen la primera puerta a su derecha. Examinen el objeto que brilla encima del estante para conseguir el **Fuse 1**. Abran el cofre en la esquina izquierda para conseguir el lanza granadas **M79**. Busquen un cofre en otra esquina del cuarto para conseguir **Municiones +30** y salgan por la otra puerta. Sigan a la nena pero en vez de entrar por las puertas dobles vayan a la otra habitación, revisen los cofres y el cajón del escritorio donde está la **Autopsy Key**. Acá también hay un teléfono. Salgan y revisen los cofres del pasillo. Vayan por la puerta del fondo a la derecha. Pasen de largo los ascensores y entren en la primera puerta a la derecha. Acá recojan un **Offense +1** y un **Tool**. Sigan hacia la puerta del lado norte. Sigan derecho y tomen el **Fuse 2** que está sobre el armario y el **B Vest 1** del cofre del fondo. Revisen el cuerpo quemado que tiene la **Blue CardKey** y salgan de este cuarto.

16. Corran al otro extremo del vestíbulo, giren a la derecha pero no entren en la puerta. Continúen y usen la **Blue CardKey** en la siguiente puerta y entren. No sigan a la nena, ocúpense primero de abrir los cofres, uno con una **Mini UZ** y el objeto que reluce, que es un **Offense +1** a la derecha de la escalera derrumbada. Vuelvan a donde apareció la nena, salgan y entren en la próxima puerta del lado derecho. Pasen por el vidrio y tomen el **Tool** del cofre que está a la izquierda. En el escritorio hay un **Medicine 2** y al fondo a la derecha el **Fuse 3**. Salgan por donde entraron. Al norte está la caja de los fusibles. Coloquen los tres fusibles (se hace de a uno por vez) y reparen los cables. Activen la electricidad para los ascensores.

17. Usen el ascensor para volver al piso de entrada. Vayan a la recepción y usen el teléfono para grabar el juego. Diríjanse al cuarto del norte. Hablen con el paciente y tomen la **Trading Card** que está cerca de la puerta, detrás del armario. Revisen el cofre oculto detrás de una de las cortinas donde hay un **PE +1**. Prosigan al otro cuarto y hablen con la enfermera,



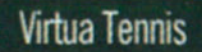
Gamestorecen

Un sitio ideado para los verdaderos fanáticos d

DREAMCAST • PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • NINTE

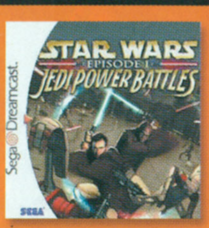
Sega Dreamcast




Virtua Tennis



Marvel Vs. Capcom 2



SW: Jedi Power Battles

- Hidden & Dangerous
- Toy Story 2
- Kiss: Psycho Circus
- Seaman (Con Micrófono)
- Fur Fighters
- Ecco: The Dolphin
- Disney M. Racing Tour

PlayStation




FIFA Soccer World Championship




Hrésvelgr



X-Men: Mutant Academy

- Mortal Kombat: Special Forces
- Threads of Fate
- Danger Girl
- Chrono Cross
- Digimon World
- Legend of Dragoon

NINTENDO





NINTENDO 64 Excitebike 64 Fighter's Destiny 2 • Pokémon Stadium • Rally Challenge 2000

GAME BOY

- Tomb Raider
- Los Autos Locos
- Wario Land 3
- X-Men: Mutant Academy
- Men in Black 2



visitanos en
www.gamestorecentral.com

consultas@ga



el mundo del entretenimiento

NDO 64 • GAME BOY COLOR



¡Los mejores estrenos en DVD están en **Game Store Central**!



Tenemos todos los accesorios que estás buscando para tu consola!

Nos especializamos en los envios al interior del país

A PARTIR DE AHORA Y EN EL DIA DEL NIÑO, REALIZA LAS COMPRAS DE TUS EQUIPOS, ACCESORIOS Y JUEGOS FAVORITOS DESDE LA COMODIDAD DE TU CASA!

GSC

contactanos en:
mestorecentral.com
o al Tel. 4961-9602



quien les dará la **Green CardKey**. Tomen la **SP Jacket** y vuelvan a la recepción. Vayan a la izquierda y abran la puerta con el **Green CardKey**, sigan al norte y entren en la primera puerta a la izquierda. Luego de luchar con el monstruo vayan al fondo del cuarto, tomen las **Municiones +30** del cofre y cierren la válvula con la llave redonda de color rojo que está en la pared. Salgan y revisen el cofre en la esquina superior que contiene **Bullet Cap +1**. Vuelvan a los ascensores y suban al piso 13.



Luego de esto habrá una secuencia con Eve. Apenas termine corran a la esquina izquierda inferior de la pantalla para evitar que el avión se estrelle sobre ustedes. Aya bajará por el andamio y luego de luchar con dos monstruos se reunirá con Daniel y Maeda. Al llegar a la seccional de policía vayan a la oficina de Baker.

18. Entren por la puerta izquierda, revisen el cofre que tiene un rifle **G3A3** y los armarios, donde hay un **Tool**. Acérquense a la flecha roja en la pared y empujen la máquina. Presionen el botón rojo. En los escritorios hay un **Medicine 3**. Pasen por la puerta que se abrió. Allí hay un **CR Evade +1**.

Pasen por el vestíbulo y sigan al norte. Entren en la puerta de la derecha. Revisen todos los cofres. Examinen el objeto que brilla junto al teléfono. Con esto consiguen la **Elevator Key**. Graben el juego, salgan de la habitación y vayan al ascensor. Luego de una secuencia salgan del ascensor. Aquí se tendrán que enfrentar con una araña gigante.

Araña

- Nivel: 22
- HP: 450 (fase 1)
- HP: 500 (fase 2)
- EXP: 6500

La patuda ésta es una oponente difícil pero no invencible. Lo importante es mantenerse a distancia para no ser atrapado por las telas de araña que los hará quedarse pegados sin poder moverse. Los otros dos ataques son una bola de fuego que arroja a distancia y los golpes con las patas. En lo posible usen un par de Energy Shots, Barrier y Haste. De vez en cuando cúrense con un Medicine si tienen alguno. La araña tiene dos etapas. Luego de haberla dañado lo suficiente, pasarán a luchar más cerca. Ojo. Una vez que la eliminen obtendrán el arma G23.

Día 5 EVOLUTION

19. El día empieza en el mapa de la Ciudad de Nueva York. Vayan a Chinatown. Ahí, sigan al norte, y en esta pantalla encontrarán un cofre con **Medicine 3** y otro a la derecha con **PE +1**. Pasen a la próxima pantalla donde hay un teléfono a la derecha, el lanza granadas **M79-2** y un **Offense +1**. Crucen la calle a la izquierda donde hay una habitación oculta con el arma **M1911A2** y un **Tool**. Salgan y sigan hacia el norte donde esta Maeda, que les da el amuleto Narita. Tomen **Municiones +30** del cofre que está en la esquina izquierda superior y bajen a las cloacas.

20. Primero vayan a la izquierda, revisen el cofre. Sigan y en la intersección vayan siempre al sur hasta llegar al final de las cloacas. Suban la escalera y sigan derecho hasta el final de la pasarela donde hay un cofre con **Club 3**. Vuelvan hacia atrás y crucen por el puente. Verán una secuencia FMV. Bajen las escaleras y eliminen a los lagartos. Suban las escaleras nuevamente y sigan derecho hasta los escalones que están a lado de un cofre. Suban pasen por las habitaciones hasta la que tiene un tableo, tomen las **Municiones +30** del cofre y usen el teléfono para grabar. Examinen el tablero del mando. Enciendan la máquina, activen ambas bombas y luego apaguen la máquina. Vayan por la puerta al norte. Crucen el túnel y entren en la puerta del otro lado. Vayan a los escalones y pasen a través de la

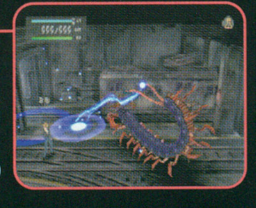




puerta. Suban a la plataforma y vayan hacia la izquierda donde hay un **CR Evade +1**. Suban y tomen el **Range +1** y la **Medicine 3**. Aquí hay un teléfono.

21. Vayan a la vía de la izquierda y prosigan al norte. Sigan derecho hasta llegar a la pantalla con el Ciempiés.

Ciempiés



- Nivel: 26
- HP: 500 (1 fase)
- HP: 250 (cabeza)
- HP: 180 (cola)
- HP: 120 (cuerpo)
- EXP: 10000

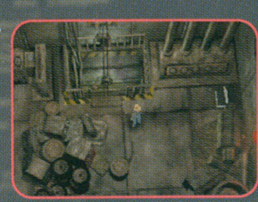
Este bicho tiene dos fases, la primera de cuerpo entero y luego se separa en varias partes que despiden rayos con electricidad. Acá pueden usar el poder **Haste** para correr más rápido. Concéntrense en la partes separadas dejando la cabeza para el final. Una vez que lo eliminen obtendrán varios ítems, entre ellos el lanza granadas **M79-3**.

Luego, sigan a la izquierda pasando el tren y bajen hacia un área secreta donde hay tres cofres (**B Protector** y 2 cofres con **Tool**). Salgan de tren y sigan al norte. Corran por el puente y examinen el cuerpo del guardia que tiene la **Gate Key**. Tu personaje ve que la materia se dirige al museo. Vuelvan por donde vinieron. ¡Fin del CD Uno!

22. Vuelvan al subterráneo y bajen a donde estaban los teléfonos, suban las escaleras con el cartel que dice EXIT. Ahora están en el mapa y pueden ir:

1. Al Recinto 17 a dejar las cosas que no necesiten o mejorar las armas. Luego al Museo.
2. Al Almacén, donde hay todo tipo de armas nuevas pero muchos enemigos también. Luego al Museo.
3. Directo al Museo.

Almacén



Pasen por la reja, a la derecha tienen un cofre con una **PPK** y a la izquierda, escondido detrás de la puerta metálica, un **Tool**. Suban hacia el almacén y al entrar encontrarán un **CM Protector**. Sigan adelante y verán cómo una rata se convierte. Mátenla y revisen el objeto que brilla a la derecha, que es la **Warehouse Key**. Pasen por la puerta y verán un cofre que contiene el lanza granadas **M203-2**. Sigan para abajo y métanse en la puerta con la luz roja. Revisen los cofres (**Protector** y **Rocket**). Suban los escalones. Acá hay un teléfono para grabar el juego. Suban la escalerita con el cofre que tiene **Offense +2**. Vayan por la puerta que está a la izquierda. Crucen el puente y pasen por la puerta. Abran los cofres de esta habitación (**Offense +2**, **Tool**). Bajen por el ascensor y muévanse a la izquierda. Otra batalla importante los espera.

Cangrejo



- Nivel: 32
- HP: 856 (cabeza)
- HP: 420 (garras)
- EXP: 2510

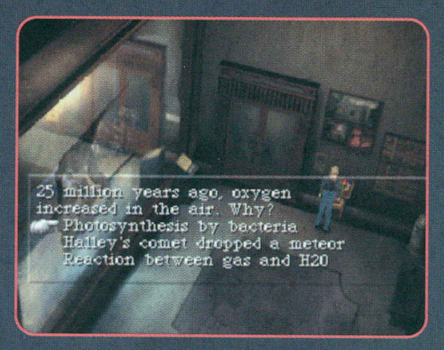
Este bicho tiene tres partes a destruir, dos pinzas y la cabeza, y utiliza cuatro ataques, unas molestas burbujas, golpes con las pinzas y disparos con lásers que suelen dañar en 90 HP. Traten de girar alrededor y aprovechen para atacarlo de atrás y apenas termine de tirar su golpe. Al vencerlo obtendrán el lanza cohetes **AT4**.

Vuelvan a la puerta del almacén y diríjanse al Museo.



Museo Americano de Historia Natural

23. Una vez dentro del museo, en la recepción, vayan a la izquierda, detrás del tipo de blanco, pasen por la puerta y en esta habitación recojan la Medicina 4 y salgan por la otra puerta. Vayan al fondo a la izquierda en este próximo cuarto y abran el cofre detrás de la rana que tiene una Medicina 3. Sigan al norte. Acá hay un tipo que se escapa y cierra la puerta con llave. Prosigan y revisen los cofres (**Tool**, **G22** o **P220-2**). Vuelvan a la recepción del museo.

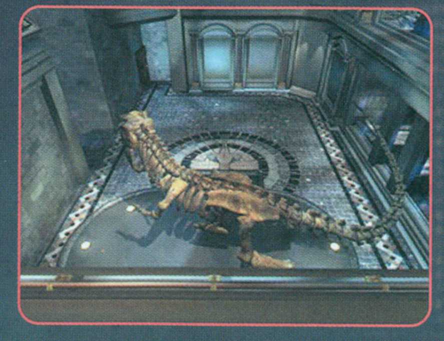


24. Diríjanse al norte y en la habitación con decorados verdes a los costados tienen una máquina con preguntas que si son respondidas correctamente les darán todo tipo de ítems. Hay varias en todo el museo. En este lugar hay un pasaje oculto a la derecha. Caminen pegado a este lado y podrán pasar. Una vez que lo encuentren vayan al sur y doblen a la izquierda. Tomen las **Municiones +30**. Aquí hay una máquina con nuevas preguntas. Sigan a la derecha y revisen los cofres (**Defense +1**, **Offense +1**, **N Suit**). Exploren la habitación y empujen la caja que da entrada a otro cuarto. Tomen la **Trading Card** y el **Tool**. Vuelvan a la habitación con los decorados verdes.

25. Vayan derecho al norte y luego a la izquierda. Acá hay otra máquina de preguntas. Sigan y enfréntense al escorpión. Pasen a la siguiente pantalla, de ahí al norte donde hay un cofre con el lanza granadas **203-4**, un arma muy buena. Sigan al norte por la puerta a la sala con las grandes cabezas, al salir tendrán que eliminar tres armadillos, bastante rápidos y molestos. Vuelvan a la sala anterior y suban la escalera. Arriba hay otra máquina de preguntas. Acá hay dos cofres en la parte sur de la sala con un **CR Evade +1** y el otro con un **Offense +1**. Vayan al norte y busquen la salida que hay en una esquina. Bajen las escaleras y recojan el **Offense +1** del cofre y pasen por la puerta. Tomen el **Tool** y suban por la escalera al tercer piso. Recojan el **Rocket** del cofre y pasen por la puerta. Usen la máquina de las preguntas. Salgan por la puerta sur.

26. Bajen por la escalera al segundo piso y tomen el **Revive**. Vuelvan al tercer piso. Salgan por la derecha. Maten al Pterodáctilo, levanten la **Medicine 4** y sigan derecho. Pasen por la habitación con los fósiles de dinosaurio, sigan al sur y pasen por la puerta este del cuarto. Tomen el **Sv Protector** y salgan por la ventana rota. Vayan por la cornisa a la derecha y salten al segundo piso, luego vayan por la ventana.

27. Vayan por la puerta oriental. Verán la oficina de Klamp, que está cerrada con llave así que prosigan al norte. Revisen debajo de la tienda en la pared derecha donde hay un **Defense +1** y un **Tool** y sigan al norte. Bajen por el pasillo largo y den vuelta a la izquierda al final. En esta sala con alfombra roja métanse por la puerta del norte, que es la sala de seguridad. Desconecten la alarma y activen los ascensores (el control está donde brilla una luz). Tomen la ametralladora **MP5PDW**. Acá hay un teléfono para grabar.



28. Acérquese bien al control de la alarma y sigan a la derecha y a pesar de que no se ve, bajen y entrarán al ascensor. Vayan al cuarto piso y revisen este cuarto donde hay un **Tool**, la escopeta **M500**, la **Jacket B1**, y un **Cure-D**. Salgan y vayan al segundo piso.



Vuelvan por los corredores hasta la oficina de Klamp (Derecha, Sur, Sur, Derecha). Una vez allí pasarán muchas cosas.

29. Con la **Klamp Key** en mano salgan y vayan por la puerta izquierda. Resuelvan la pregunta en la máquina, y vayan al norte. Suban por la escalera y al acercarse al centro los atacará el Triceratops.

Triceratops



- Nivel: 33
- HP: 750 (fase 1)
- HP: 900 (fase 2)
- EXP: 50,000

Este reptil no es tan duro y tiene dos ataques, uno es correr a golpearte, lo cual hace tres veces seguidas cuando tiene menos HP y el otro es un rayo que serpentea por la sala. Apenas vean que va a tirarlo dispárenle. Luego de haberlo sacado bastante de HP, pierde su cabeza y pasa a una segunda fase. Este es el momento para cambiar a la **M203-4** ya que está más débil.

Luego de matarlo vayan a la sala anterior y graben porque si van al sur de la habitación será fatal.

30. Luego de grabar vuelvan a donde estaba el triceratops y al dirigirse al sur el dinosaurio los tirará por la ventana cayendo un piso. Tomen las **Municiones +30** y **Medicine 4** y prepárense para el T-Rex.

T-Rex



- Nivel: 35
- HP: 2400
- EXP: 100,000

El más duro de los dinosaurios es el T-Rex. Su primer ataque son llamas que dispara de su boca. Traten de quedarse detrás de él y corran cuando dispara. Los demás ataques consiste en descargas de energía. Como siempre, lo más aconsejable es esperar y cuando está por disparar correr para salir de rango. Ustedes tendrán que dispararle lo más cerca posible con lo mejor que tenga o alguna ametralladora. Al matarlo recibirán la M8000.

Respuestas a las preguntas de las máquinas en el Museo

P : -How many animals are hiding?
R : 9

P : -The name of the organelle that appeared in the first organism?
R : Mitochondria

P : -What was the nutritional source of the first organism that lived 3.9 billion years ago?
R : Nitrogen oxides from volcanoes

P : -The mitochondria creates ATP (adenosine triphosphate) within the cell. How much energy is this equivalent to?
R : 200,000 V per cubic cm

P : -By taking mitochondria, which uses oxygen as its nutritional source, into the body and living with it symbiotically, the bacteria has acquired a tremendous amount of energy. What was the consequence?
R : Aging

P : -In 1987, Cann & Wilson released a theory stating that humans were derived from Mitochondria eve. Which organism is thought to be Mitochondria Eve?
R : An African female

P : -25 Million years ago, oxygen increased in the air. Why?
R : Photosynthesis by bacteria

31. Vayan al fondo a la izquierda y luego por las puertas. Terminarán en la recepción. Buen momento para grabar. Vayan al cuarto piso con el ascensor, tomen el **Cure** del cofre y vayan al segundo piso. Salgan del ascensor, vayan dos cuartos a la izquierda y luego al norte. Suban las escaleras sur. Luego del terremoto, verán que la ventana de la izquierda esta rota. Pasen por ahí y vayan al sur, donde hay cofres (**Tool** y **M9-3**). Vayan al norte, bajen los escalones, y luego al sur al cuarto con el examen. Encontrarán vidrios rotos en este cuarto. Pasen por ahí y dirijanse al fondo a la esquina izquierda del cuarto. En los dos cofres encon-



trarán un **Cr Vest 2** y una **Super Tool**. Vuelvan al cuarto del "terremoto" y suban los escalones. Pasen por la puerta en el norte, que lleva a una secuencia FMV. Aya dejará el Museo automáticamente después de esto.



32. Aterrizarán a la base de la Estatua de Libertad. Elijan bien su armamento antes de pelear nuevamente con Eve.

Eve

- Nivel: 37
- HP: 1900 (cabeza)
- HP: 1750 (cuerpo)
- HP: 1600 (panza)
- EXP: 0

Eve tiene tres partes para dañarla, por lo que es recomendable una escopeta tipo la **M500** o el lanza cohetes **AT4**. Eve tiene varios ataques. Uno de los ataques son bolas de energía, cuatro veces seguidas. Pueden esquivarlas estando de pie entre ellas, pero es mucho más fácil hacerlo corriendo. También dispara agujas de energía para todos lados, fáciles de evitar estando lejos para poder esquivarlas. También hay un movimiento donde Eve dispara una especie de boomerangs que explotan a espaldas de Aya, bastante difíciles de esquivar. Lo peor es cuando agarra a Aya y la golpea, este ataque se puede adivinar cuando su cola se llena de energía.

Este se repite hasta cuatro veces seguidas, hay otro que te confunde y un último y el peor que deja el HP en 1. La estrategia es correr alrededor de ella en sentido contrario a las agujas del reloj, esperar a que ataque primero para luego acercarse y contraatacar, además de mantenerse lo mas lejos posible luego de sus movimientos.

Dirijan su ataque a la panza que es la más débil y dentro de lo posible usen el poder **Liberate**.

33. Luego de vencerla pasará a otra forma.

Eve



- Nivel: 35
- HP: 2200
- EXP: 0

En esta forma Eve se mueve mucho más rápido que la anterior, por lo que tendrán que estar en movimiento todo el tiempo. Tiene menos ataques que la otra, pero aún así son duros. El primero es un ataque rápido donde se les acercará y los golpeará. De nuevo, manténganse lejos. Tiene un ataque que no se puede esquivar y que paraliza por un momento. El peor ataque de esta forma es una lanza de energía. Corran al lugar opuesto de donde caiga la lanza. Alternen su ataque con la **AT4**, el **M8000** y el **Liberate**. Elimínenla para pasar al día seis.



34. Comenzamos en el barco. Vayan por la puerta a la izquierda. Hablen con Wayne, quien les ofrece todo el equipo que tiene. Tomen las medicinas que puedan. También te ofrecerá ponerle un nombre a una de las armas. Usen el teléfono para grabar y salgan del cuarto. Luego de una secuencia comenzarán con las batallas finales. En todos estos ataques usen los poderes HEAL para subir su energía.

Jefe final (fase 1)



- Nivel: 37
- HP: 1500
- EXP: 0

La primera forma es prácticamente el más fácil en todo el juego. Su ataque es un onda de choque que tiene un pequeño radio. Para evitarlo, vayan a una esquina y corran antes de que ataque. Guarden un poco de distancia. Después de que ataque, acérquense y dispárenle. También tiene un ataque que es inevitable y los dejará en 1 HP.



35. Ahora viene la segunda fase

Jefe final (fase 2)



- Nivel: 37
- HP: 1500 (Cabeza)
- HP: 950 (Cuerpo)
- EXP: 0

Este jefe tiene dos partes. Su ataque son dos rayos que dispara cuatro veces seguidas. Traten de evitarlas corriendo al otro lado de la dirección que él lo gira. El otro son tres rayos dirigidos a ustedes, pero fáciles de esquivar. Después de repartir bastante daño a una sección, ambas secciones se separarán y atacarán independientemente. Esta fase es mucho más dura. La parte volante intentará tocarlos con un rayo entre sus alas o dispararles una ráfaga de balas. Cuando les dispare, corran lejos de él tan rápido como puedan. La otra parte disparará de una esquina a la opuesta. Para eliminarlo maten primero a la parte que se arrastra.

36. Ahora viene la tercera fase

Jefe final (fase 3)



- Nivel: 38
- HP: 3500
- EXP: 0

Esta fase tiene varios movimientos, uno es un combo de dos golpes que se evita corriendo cuando ven que empiece a acelerarse, y otro que dispara bolas de energía de una punta a la otra. SI estás cerca las pelotas se pierden y te dañan 15 HP en vez de 250 HP.

37. Y ahora la última forma:

Evolución Final



- HP: 8000
- EXP: 0

Esta forma es bastante fácil. Tiene cuatro extensiones que no pueden herirlo, pero a pesar de bajarle de a 1HP, tendrán que hacerlo 15 veces, hasta que Daniel les arroje balas especiales que lo dañan en 999HP.



38. Pero esto no es todo. Si pensaron que lo habían matado están equivocados. El último ser se arrastra hacia ustedes y si los toca mueren. Vayan por la puerta de la izquierda y, luego de ver el mapa, pasen por la otra puerta. No intenten salvar ya que perderán tiempo y el teléfono no funciona. Tienen que buscar el Engine Room. al entrar a la puerta corran al fondo y doblen en la intersección. Sigan y métanse por la puerta que está a la derecha. Bajen los escalones. Vayan por la puerta a la izquierda.

En la próxima pantalla, vayan derecho hasta la intersección. Al final del pasaje, bajen la escalera. Accedan al tablero del mando.

39. El Último Ser se arrastrará hacia ustedes. Corran dando la vuelta a la izquierda y suban la escalera. Corran hacia abajo y pasen por la puerta. Sigan por ahí y métanse por la puerta de la izquierda. Suban por las escaleras, pasen por la puerta de la derecha. Ahora corran a la izquierda.

40. Ya está. Disfruten el final del juego.

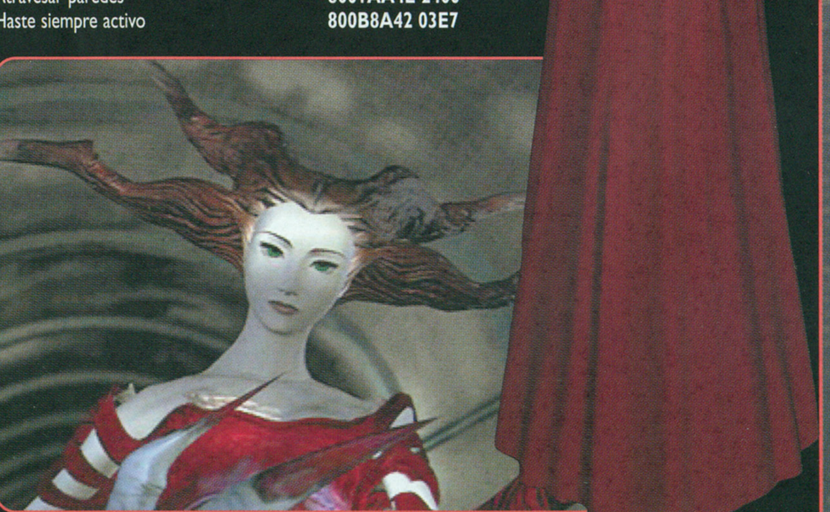
Notas adicionales

Luego de los créditos graben el juego. Ahora si ponen el CD 1 tendrán un nuevo modo de juego, EX-Mode. El juego es básicamente el mismo, solo que comienzan con el arma y el chaleco que renombraron con Wayne; los enemigos son un poco más difíciles. Además, en el día dos podrán acceder al edificio de Chrysler, el cual está lleno de monstruos y alimañas a las que ya estamos acostumbrados.



Códigos de Game Shark

Puntos de AT al máximo	800B8A30 FFFF
Energía Infinita	800B8A2C 03E7
	800B8A3C 03E7
Ganar nivel más rápido	8009CFE8 FFFF
Comenzar con la SMG	D00A76BC 03E8
	800C0E50 0067
Máximo de lugar para ítems	800C0E0C 0032
Nivel 99	800C0E0A 0063
Puntos de Bonus al máximo	800C0E10 FFFF
Puntos de Bonus Infinitos	8004AAAC 0000
Munición infinita para todas las armas	80056BE0 0000
Tiempo en 00:00:00	800A76BC 0000
	800A76BE 0000
Activar menú Tools & BP	8009CEF0 FFFF
Todos los poderes PE	800C0E24 1FFF
Mucha experiencia	800C0E00 FFFF
Ofensa al máximo	800C0E2A 03E0
Defensa al máximo	800C0E2C 03E0
Energía PE	800C0E2E 03E0
Máxima recarga de Status	800C0E30 03E0
At al máximo	800C0E32 03E0
Capacidad de ítems al máximo	800C0E34 03E0
PE infinita	800B8A2A 270F
	800B8A4E 270F
Atravesar paredes	8001AA4E 2400
Haste siempre activo	800B8A42 03E7



las cosas buenas nunca vienen solas



el complemento ideal de next level extra

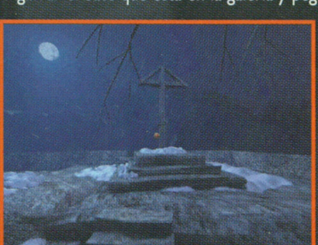
DRACULA (RESURRECTION)

Por Malvina Zacarias

El espíritu del famoso Conde merodea las oscuras noches de Transilvania, aún después de haber sido derrotado por su enemigo. La hermosa Mina es acosada por pesadillas e inexplicablemente es atraída al castillo de Drácula, donde caerá presa de las tinieblas. Y allá vamos nosotros, muertos de miedo, pero decididos a recuperar a nuestra esposa cueste lo que cueste.

La Posada

Entrar a la posada. Después de la animación preguntar por el castillo a Barina y a Misha, el cliente sentado cerca de la puerta de entrada. Salir. Avanzando hacia el bosque veremos un poste indicador con un cartel que señala hacia un puente y un lago. Tomar el camino hacia el puente. Nos encontramos con otro cartel que nos señala el cementerio. Ir al cementerio. Nuevamente otro cartel nos señala el cementerio y un calvario. Ir al cementerio. Entrar. A la derecha hay una tumba y sobre ella flota una figura espectral. Ir al fondo del cementerio y agarrar el pico. Volver a la tumba y cavar. Agarrar el anillo. Retomar el camino e ir al calvario. Subir hasta estar al pie de la cruz y agarrar del piso la honda. Retomar el camino hacia el puente. lorga, uno de los hombres que cruzamos en la posada nos impide el paso. En el camino de regreso a la posada encontramos un aljibe. Antes de llegar a la posada, en el granero, mirar el hueco en el techo. Preguntar a Barina por el anillo y a Misha por el anillo y la honda. Ir al lago. Ir a la cabaña. Goran, el otro sujeto extraño, nos hecha del lugar. En el camino de entrada a la cabaña hay un sendero que nos lleva al árbol. Subir al árbol y usar la honda. Después de la animación volver a la cabaña. Agarrar el bate que está en la galería y pegarle a Goran. Agarrar el cuchillo clavado en el tronco que está en el muelle y el siku que está dentro del barril





ubicado en la galería de la cabaña. La puerta de entrada a la cabaña está cerrada con llave. Volver a la posada y preguntar por el siku, sobre todo a Misha. Bajar al sótano por la escalera que está frente a la cocina. En el primer cuarto veremos una vela, seguir bajando y sacar del ropero un telescopio. Al fondo de este cuarto no podemos acceder por falta de luz. Subir y usar la escalera del salón para ir a las habitaciones. Entrar al cuarto del final del pasillo. Hay una segunda puerta cerrada. Mover la cómoda y subir en ella. Arriba en una de las vigas hay una manija, agarrarla y usarla en la puerta del techo. Abrir el altillo y subir. Poner el telescopio en el trípode. Usar el telescopio. Usar el siku



con Iorga. A nuestra derecha hay una soga que sostiene una corona. Cortar la soga con el cuchillo. Volver a la habitación. Barina nos habilita la segunda puerta, salir por ahí y bajar al granero. Revisar a Iorga. Agarrar las llaves. Ir al puente y cruzar. Volver al aljibe. Usar la llave, bajar y avanzar hasta la escalera, subir. Agarrar el farol y bajar. Ir a la derecha y colocar el farol en el gancho de la pared. Agarrar la soga. Salir de aljibe. Volver a la posada y entrar por el granero usando la soga en la abertura del techo. Grabar el juego. Le contamos a Barina lo sucedido con el puente. Ojo aquí; tanto en la versión de PC como en la de PlayStation, el juego tiende a "congelarse" en medio de la animación. En todo caso, si sucediera, la manera de zafar es saltando la animación (el botón R1 del pad en PlayStation). La posadera nos dará una llave. Usarla en el cajón del armario. Sacar un



encendedor, una llave y leer el libro. Bajar al sótano y encender la vela. Ir a la zona antes inaccesible. En el barril usar la llave y el anillo. Agarrar el anillo. Avanzar. Entrar e ir al final del pasillo, doblar a la izquierda hasta la puerta de madera y volver a usar el anillo en la figura de la pared derecha. Salir. Ir al lago. Abrir la puerta de la cabaña con la otra llave que le quitamos a Iorga. Agarrar la palanca que sostiene los barriles. Entrar al ascensor y activarlo.

La Mina

Después de la caída estrepitosa del ascensor salir, doblar a la izquierda y luego a la derecha. Frente nuestro hay un precipicio. Usar la palanca en la cadena. Después del derrumbe agarrar una tabla y usarla en el hueco que está en la pared. Entrar. Ir la montaña de rocas y usar la palanca. Agarrar el brazo



del esqueleto y mirar tras la reja. Usar el encendedor en la mecha. Mirar y usar el brazo del esqueleto para tomar una barra metálica. Girar e ir por el túnel que está a la izquierda de la escalera. Hay un puente roto. Avanzar y cruzar usando la barra en las cadenas. Ir a la izquierda. Bajar y retroceder bajando hacia la izquierda. Ir a la mesa y doblar hacia la izquierda. Entrar a la sala de control de las vías. Ir al vagón que está en el túnel de la derecha, subir y accionarlo. Cuando frene, sin bajar, mirar hacia arriba y agarrar el gancho. Volver a la sala de control. Ir al la palanca que controla las vías y usar el gancho. Accionar la palanca. Volver al vagón, subir en él y empujarlo. Animación hacia el castillo. Entrar y avanzar hasta el final. El camino está cortado. Volviendo a la derecha hay una puerta, entrar y abrir el cilindro. Usar el anillo en el cilindro. Agarrar el anillo. Ahora las vías están enteras. Intentar cruzar. Volver. Agarrar la lámpara que está en el piso del túnel entre la fosa y la puerta. Encender la lámpara y usarla en la fosa con el combustible. Pasar al otro lado, doblar a la derecha, y entrar por el primer túnel. Subir al vagón. Accionar la palanca.



El Castillo

Estamos en el cementerio del castillo. Avanzar y doblar a la derecha. Encontraremos una escalera caracol. Bajar. Usar el anillo para abrir la puerta. Agarrar el anillo. Entrar a la celda, prender la lámpara y hablar con Dorko. Subir y usar la escalera caracol que va hacia arriba. A nuestra espalda está Dorko que nos ayuda a abrir la puerta. Entrar, estamos en el hall del castillo. Ir hacia el centro del hall y entrar por el pasillo que está a la derecha de la escalera principal. Sacar la llave de la puerta, volver al hall y subir la escalera. Entrar por la primera puerta a la que nos enfrentamos y volver a abrir la siguiente puerta. En el centro del cuarto hay una mesa, mirar y agarrar la esfera. Ir al baúl que está detrás de la cama y sacar el cuadro y la chapa que está en el libro. Sobre la chimenea veremos un espejo redondo con distintas imágenes. Volviendo, en la mesa, veremos un cajón, abrir y mirar las cartas. Avanzar hacia la pared que continúa de la puerta y colgar el cuadro. Veremos a un hombre con cartas en la mano. Salir por la otra puerta. Entrando a la galería que nos lleva a la biblioteca, doblar a la derecha hasta el final y abrir la puerta. Tocar la manija del sistema de poleas y bajar al hall principal. En los escombros de la araña encontraremos un guante metálico. Subir y entrar a la biblioteca.

Al final de la sala, a nuestra derecha, veremos que falta una de las chapas numérica, mirar y abrir. Colocar la chapa que encontramos en el baúl. Subir la escalera de los estantes y hacerla avanzar. Mirar y tocar el ojo frente nuestro. Un haz de luz se dirige al escritorio. Ir al escritorio, mirar y luego abrir el cajón inferior. Sacar los cuatro elementos (llave, retrato, anillo cruz, esfera). Salir por la puerta posterior. Doblar a la derecha y bajar la escalera caracol, seguir por el pasillo abrir la puerta usando la llave que habíamos sacado de la puerta y volver a la celda de Dorko. Preguntar por los nuevos elementos. Volver al cuarto usar la esfera en la mesa y mirar. Veremos las cartas del cuadro, recordar los símbolos. Mirar en el cajón de la mesa y buscar las cartas que tengan los símbolos que vimos en la esfera. Recordar las figuras. Ir a la chimenea y tocar las tres figuras (león, cabra, mujer). Se abre una puerta secreta. Entrar hasta el final, usar el anillo y tomar la espada. Usar la espada en la ranura del mecanismo donde pusimos el anillo. Accionarla como si fuera una palanca. Se abre la boca de la estatua. Poner el guante en la boca y agarrar el anillo. Al girar la pared veremos un altar. Usar el cuadro que sacamos del cajón de la biblioteca y colocarlo en el hueco de su misma forma. Abrir el cofre con la llave que estaba en la biblioteca. Agarrar la llave y el diamante. Volver a agarrar la espada. Ir a la biblioteca. Usar la nueva llave en el reloj. Usar medallón en el árbol genealógico del escritorio. Ir a la mesa. Mover el globo terráqueo que sujeta el mapa, mirar el mapa y usar el anillo en la parte inferior izquierda. Dentro del círculo queda la cifra 40 en azul y 25 en rojo. Ir al globo del centro de la biblioteca. Mirar y colocar las cifras 40 y 25. Usar la espada en la ranura y accionarla. Poner el diamante en la pinza. Ir al pasadizo secreto. Subir la escalera. Mirar la carta que está en el escritorio. A la derecha del atril hay un libro, tocarlo y agarrar la botella con ácido. En el atril poner el anillo con forma de cruz y agarrar el escudo dorado. Colocar las letras de tal manera que se lea en la primer línea SATOR y en la última ROTAS. Agarrar la cruz. Volver a la entrada del pasadizo y usar la cruz en la arcada que está frente a la escalera. Bajar la escalera. A la izquierda veremos un altar, cortar la cadena con la ayuda de la botella y agarrar el talismán secreto. Usar la palanca de la pared para ahuyentar a las mujeres vampiro. Ir al otro lado del cuarto y usar la cruz en la pared. Ahora se abre un nuevo pasadizo. Usar la escalera. Después de la animación con Dorko, avanzar y, hacia la pared de la derecha, veremos un hueco con la forma del escudo dorado. Colocar el escudo, tocar y usar el anillo. Volver hasta donde está Mina y levantarla en brazos. ¡Veremos un final a todo Da Vinci!



¡de next level extra y next level!

números atrasados

NUMERO 1 NL EXTRA

Enero / Febrero 2000



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NUMERO 2 NL EXTRA

Marzo / Abril 2000



Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

NUMERO 3 NL EXTRA

Mayo 2000



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

NUMERO 4 NL EXTRA

Junio 2000



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

NUMERO 5 NL EXTRA

Julio 2000



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

NUMERO 12

Enero 1999



Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

NUMERO 13

Febrero 1999



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

NUMERO 14

Marzo 1999



Especial: Informe con las características de la PlayStation 2 - Soluciones: Guía de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - FIFA 2000 - Mario Party 2 Soul Fighter - Crazy Taxi - Zombie Revenge y más!

NUMERO 15

Abril 1999



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

NUMERO 16

Mayo 2000



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

NUMERO 17

Junio 2000



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

NUMERO 18

Julio 2000



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ari** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - **$2,90**
Next Level - **$4,90**

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Adventurer's Handbook

¿Qué tal, Aventureros? ¿Cómo los trata el invierno? Espero les haya gustado esta nueva sección donde yo, el Dr. Indiana Smith, responderé a las preguntas de los lectores que ya no pueden con su genio y necesitan un pequeño incentivo para continuar con el juego de turno. No se olviden de mandar todas las dudas con respecto a los juegos a los que no les hayamos publicado trucos o soluciones. Yo me encargaré de solucionar todas sus dudas en los siguientes números de Next Level Extra. ¡Hasta la próxima!

Hola, Next Level Extra, soy Andrés Espagnolo:
Les quería preguntar cómo llegar al segundo gimnasio de Pokémon Gold. Por favor, estoy allí casi como un año.

Hola! Para llegar al segundo gimnasio, previamente vencido Kousei, en la torre Bellsprout, tenés que ir al pueblo Hiwada, que está al final de la ruta 33.

Hola:
Queridos amigos de NEXT LEVEL, somos Ezequiel y Maxi de Olivos, nos encanta su revista, tenemos todos los números de NEXT LEVEL y de NEXT LEVEL EXTRA.
Y queríamos pedirles un ayudita para Final Fantasy 7 de la PlayStation.

1) Para qué sirve el ítem llamado Masammune Blade?
2) Para qué sirve el ítem llamado Super Sweeper?
3) Para qué sirve el ítem 1/35 Soldiers?
4) ¿Es cierto el rumor de que se puede revivir a Aeris?
5) Por qué si tenemos los manuales de Límite 4 en algunos personajes no los podemos utilizar (estamos en 3 Limits con todos).
6) Y la última pregunta, ¿dónde se consigue el arma final de Yuffie?

Bueno, NEXT LEVEL, gracias por darnos esta revista tan maravillosa, y espero que pasen nuestro e-mail y sigan asíiiiiii.
Muchas Gracias.

1. La Masammune Blade de Sephiroth solo se puede obtener con un GameShark, pero no tiene mucho uso.
2/3. No tienen uso.
4. Lamentablemente no.
5. Depende del personaje, la mayoría pueden (Cloud, Barret, Tifa, Aeris, Red XIII, Yuffie, Vincent, Cid). Cait Sith es el único que no llega a nivel 4.
6. El Conformer para Yuffie está en el avión estrellado (Gelnika). Está en un arcón cerca del punto para grabar, en la esquina superior derecha.



¡Hola, amigos!
Soy German Bullin y tengo 16 años, vivo en Santo Tomé, provincia de Santa Fe, y les quería hacer unas preguntas y comentarles que NextLevel es la mejor revista del mundo.
Tengo una Sega Dreamcast y con la misma estoy conectado a Internet.
Tengo unas PREGUNTAS:
1. ¿Me pueden decir si van ha sacar la guía de Resident Evil: Code Veronica?, ya que estoy trabado en la final y no se qué hacer con un dado que tiene símbolos en lugar de números. Descubrí una computadora en donde introducir la clave del dado pero yo lo introduzco como me dice la máquina y no funciona. ¿Por qué? ¿Cómo hago para que funcione?
Por favor, AYUDENME.

1. Qué tal German, mirá, este es uno de los puzzles más garcas de todo el juego (tal vez el más garca) y la secuencia de símbolos que te da la computadora no es lo que tenés que poner sino que te da la pista para resolver el enigma.

La clave te dice que Alexia y Alfred son las dos caras de una misma moneda y la secuencia que te da es la que corresponde al nombre de Alexia.

Fijate que el dado que tenés tiene esos símbolos y si te fijas la secuencia que te dan el nombre termina con el símbolo "AA", que significaría precisamente Alfred y Alexia.

Como el nombre de Alexia está puesto al revés (esa vendría a ser una de las supuestas caras de la moneda imaginaria a la que se refiere la pista), entonces el de Alfred debe ir al derecho, o sea que si partís del símbolo "AA" y vas poniendo los símbolos que están girando el dado hacia la izquierda vas a tener la secuencia que precisás, que es: AA, Corona, Corazón y Pica (el símbolo negro).

Hola, Next Level, me llamo Nicolás, tengo algunas preguntitas sobre Pokémon Yellow:

1-¿Cómo hago para evolucionar a Slowpoke?
2-¿En qué nivel evoluciona Koffing?
3-¿Hay una forma de aumentar más fácilmente el nivel de los Pokémon?
4-Yo ya tengo a Hitmonlee, ¿cómo consigo a Hitmonchan?
5- Una última pregunta sobre el Quakell para PlayStation: ¿tienen por ahí el truco de invencibilidad que no sea para el GameShark?

Muchas Gracias.

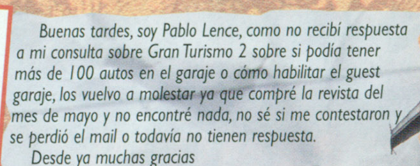
1. A ver si entiendo tu pregunta, supongo que querés hacer evolucionar a Slowpoke en Slowbro, tenés que llegar a nivel 37.

2. Koffing evoluciona a nivel 35 a un Weezing.

3. Justamente una de las características de Pokémon Yellow es que los personajes evolucionan más rápidamente. No hay una forma fácil.

4. Lo podés obtener ganándole al líder del gimnasio de Saffron City, con lo cual obtenés un pokémon gratis, en este momento podés elegir a un Hitmonlee o a Hitmonchan.

5. No. Solo hay para GameShark.


Buenas tardes, soy Pablo Lence, como no recibí respuesta a mi consulta sobre Gran Turismo 2 sobre si podía tener más de 100 autos en el garaje o cómo habilitar el guest garaje, los vuelvo a molestar ya que compré la revista del mes de mayo y no encontré nada, no sé si me contestaron y se perdió el mail o todavía no tienen respuesta.
Desde ya muchas gracias

¡Hola, Pablo!

Perdoná la demora. Es que estaba de vacaciones en el Tibet visitando un templo perdido (levanté una estatuita y me quedé encerrado por dos meses). En fin. Acá van las respuestas:

No, no podés tener más de 100 autos en el garage.

Estimados Sres. de NEXT LEVEL:

Mi nombre es Roque Merchán, alias Terry Bogard, soy de Córdoba Capital y tengo 14 años. Les mando este mail para contarles que desde que empecé a leer su revista me gustó un montón. ¡Los felicito, sigan así!

Ahora les paso a hacer unas preguntas acerca de la ESPECTACULAR PLAYSTATION.

1- En Bloody Roar 2, ¿cómo se hacen los especiales en el que hay que estar transformados de Jenny, Stun y Bakuryu?

2- ¿Cómo se puede hacer en Dragon Ball Final Bout para que los personajes choquen los poderes? ¿Hay algún truco para sacar personajes secretos, que no sean ni Gokú nivel 4, ni los personajes transformados en súper guerreros?

Bueno, un saludo a todos en la Editorial.
Roque "TERRY" Merchán.

1. Todos los movimientos de Bloody Roar 2 los podés encontrar en Next Level #4.

2. La guía con los movimientos de Bloody Roar 2 están en el número 4 de Next Level.

3. Los trucos que hay son los que mencionaste, con excepción de uno, que es cómo jugar con Gotenks. Para esto tenés que terminar el juego con trunks nueve veces en modo hard, luego de la novena vez, "marcá" a Trunks y apretá SELECT nueve veces.



Adventurer's Handbook

Hola, Soy Carlos:

¿Me podrían decir la clave para el juego Alundra de PSX? ¿Cuál es la clave de los fantasmas de colores en la cripta de Lars?

Hola, Carlos,

Supongo que te referís a los espíritus que dan las claves. Este es el orden en que tenés que hablar con ellos:

Blanco (tumba 3)
Azul (tumba 2)
Rojo Red(tumba 4)
Verde (tumba 1)
Marrón (tumba 5)

Hola , soy Lucas de 7 añitos y tengo el Game Boy Color. Me gustaría saber el truco para duplicar las masterbolas y los rare candy en el cartucho red. Desde ya muchísimas gracias. Chau.

Querido Lucas,

Solo hay una Masterball en el juego. He escuchado rumores de que luchando con MissingNo tendrás Masterball infinitas pero nada está comprobado. Lo siento. En cuanto a los rare candy, se encuentran en Mt. Moon, S.S.Anne, Corner Basement, Pokémon Tower, Pokémon Mansion, Victory Road y Power Plant y no hay un truco para duplicarlos.

Amigos de Next Level:

Les agradezco la creación de la nueva sección Adventurer´s Handbook ya que creo que nos va a servir mucho a todos. Es más, ahora mismo necesito de los servicios del Dr. Indiana Smith.

Mi problema es con MediEvil (la primera parte). Estoy en el nivel The Time Device y pude llegar al cuarto en el que se encuentra el tren (ya abrí las dos puertas con el reloj gigante), pero después no tengo idea de qué hay que hacer. No puedo encontrar donde está el grial y no puedo hacer funcionar el tren. Por favor, Doctor, ayúdeme a encontrar una solución. Seguramente es una estupidez pero ya intenté pasarlo varias veces y no pude.

Ignacio Martín Silvosa

¡No hay por qué preocuparse! Todos los aventureros tenemos un momento de desesperación.

1. Tenés que abrir la puerta "Earth Rune", empujar la flecha para apuntar el train hacia la puerta y subirte en el vagón.

2. El Calíz está encerrado dentro de un campo de fuerza al final del nivel.

¡Hola!
Me dan algún truco para ROADSTERS de PlayStation? Gracias por tomarse su tiempo y escuchar las dudas de sus lectores, eso es muy bueno.

Federico Petrollini

Gracias por lo elogios Fede, de todas maneras un aventurero como yo está muy bien pago. Ya me prometieron vacaciones en el Caribe así que respondo con gusto.

Del Roadster de PlayStation sólo hay trucos para GameShark. Acá van:

Dinero Infinito	800101E0 FFFF
	800101E2 0FFF
Habilitar Categoría A	30010204 0001
Habilitar Categoría B	30010206 0001

¿Cómo resuelvo la misión del Cactus en Legend of Mana? Hans

Muy escueto tu mensaje, Hans. Directo a la pregunta. El tema es así, cuando el Cactus desaparece, subí al piso donde estaba y luego permití que Lisa se una al grupo y mandate para Luon Highway. Buscá a Gaeus, él te va a decir que el Cactus se fue a ver a Selkie. Andá a Geo para encontrarte con Brownie, que está frente a la escuela. El te dice que hay un pirata que sabe hacer pociones. Si hiciste las cosas bien antes de este quest ya tendrías que tener el Pirate Hook, este ítem crea la tierra conocida como S.S. Buccaneer. Una vez creada la tierra del Barco mandate pa´ dentro. Buscá al pirata David. El te dirá que tenés que buscar a Amalette. Mandate al cuarto del Capitán y decile que su nave apesta (sucks). Andá para Domina y hablá con Amalette, que es el pájaro del correo. Volvé a tu casa y chequeá la casilla de cartas. ¡Ahí está el Cactus! Hablá con él y ¡listo!



Bueno, a la espera de sus preguntas, se despide Indiana Smith, a sus órdenes. Escríbanme a ***nextlevel@ciudad.com.ar*** o por correo normal. ¡Nos vemos! Buenas tardes.

CLUB TAKU



ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64:
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2000 - KIRBY 64

PLAYSTATION:
FINAL FANTASY IX - THREADS OF FATE - X-MEN MUTANT ACADEMY

PLAYSTATION 2:
GOLF PARADISE - DEAD OR ALIVE 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
DRIVE EMOTION TYPE-S

DREAMCAST:
FUR FIGHTERS - VIRTUA TENNIS
ECCO THE DOLPHIN
I-SPY: OPERATION ESPIONAGE

GAME BOY:
TOMB RAIDER - DINOSAUR
TOONSILVANIA - INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER '99

ACCESORIOS:
WORM LIGHT - LINK CABLE

TENEMOS LA BATERIA PARA DRUMMANIA DE PLAYSTATION 2!



SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

¡NO TE QUEDES SIN MUNICION!



ADEMAS:

- Cobertura especial: Campeonato Nacional Argentino Magic 2000
- Análisis: Los diez mejores animé de los noventa
- Robotech: Las verdaderas Valkyrias
- Pokémon: Armate un mazo ganador

AHORA CON CD-ROM!
Incluyendo los mejores estrenos de animé, videos bizarros, ilustraciones, música y el primer programa de NUKE TV
¡tenés que verlo para creerlo!

MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!

DEMASIADO PODER EN TUS MANOS